

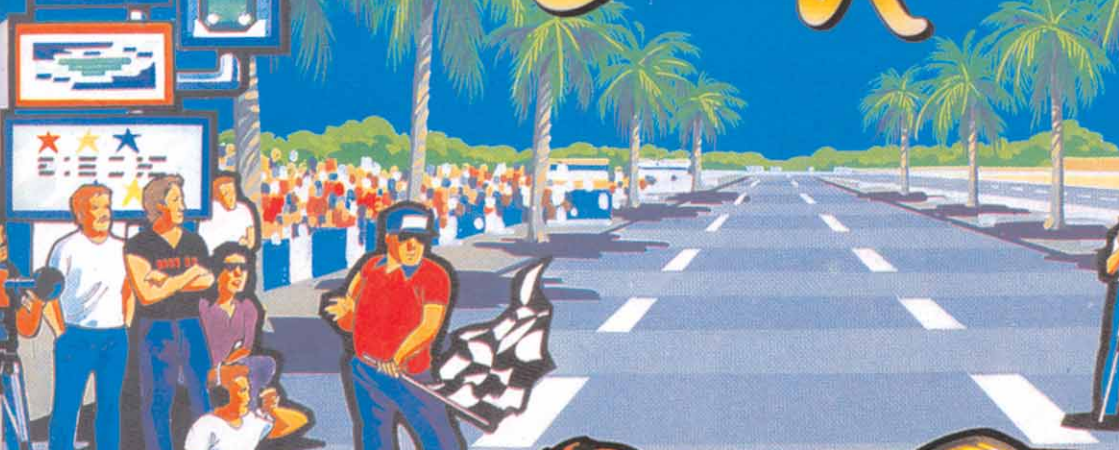
Año IV • N.º 32 — Sólo para adictos — 375 Ptas.

Ceuta y Melilla, 355 ptas.



Toda la emoción sobre cuatro ruedas

Out Run



Mapas y pokes

THROUGH

THE TRAP DOOR

El regreso de Berk

PHANTOM CLUB

Descubre las claves de una fabulosa aventura tridimensional



YOGI BEAR

Mapa completo y pokes

GOODY

Te explicamos paso a paso cómo completar el juego

HOBBY PRESS

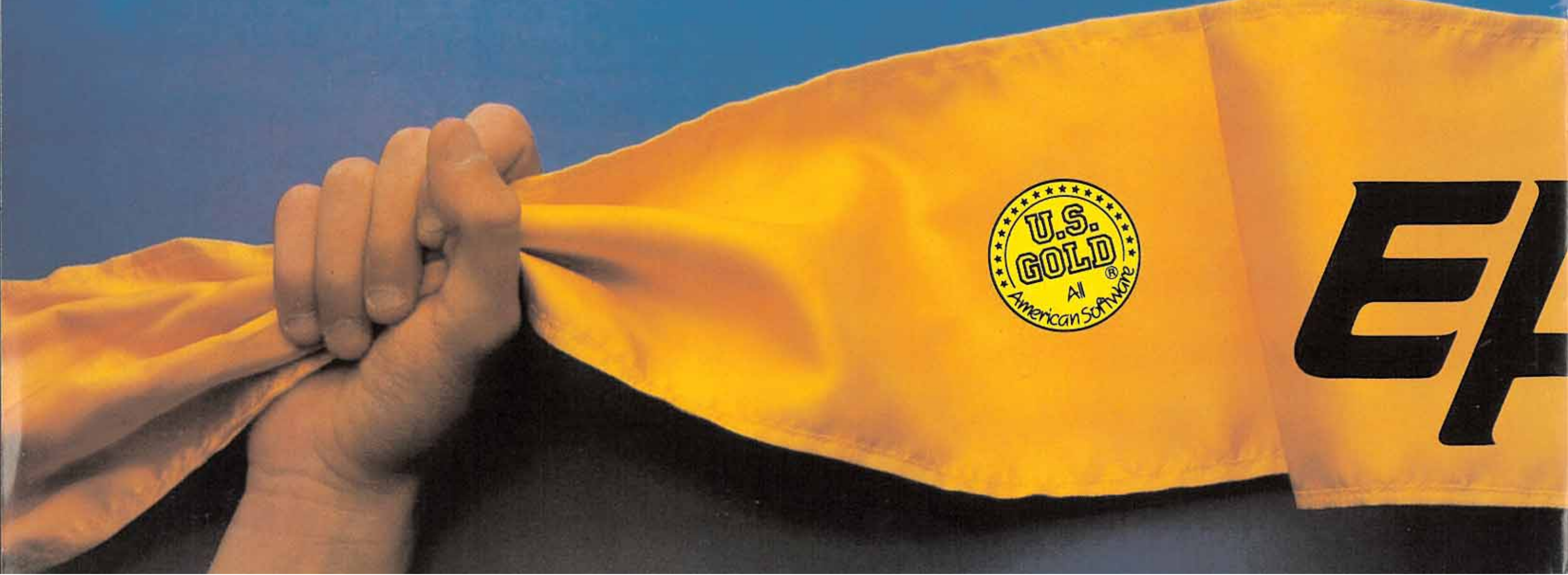
EL CAMPEON INDISCUTIBLE

California GAMES

IT'S TOUGH ON THE STREETS

Street Sports BASKETBALL

¡¡SENSACIONALES!!



Director Editorial
José I. Gómez-Centurión

Director
Gabriel Nieto

Asesor Editorial
Domingo Gómez

Maquetación
Berta Fernández

Redacción
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores
Francisco Verdú
Javier Elices
Fernando Herrera
Marcos Jouron
David Rodríguez
José A. González
José Manuel Muñoz
Pablo Ariza

Secretaria Redacción
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad
Mar Lumbreras

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
Luis Muñoz
José Luis Angel García

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Subdirector General
Andrés Aylagas

Jefe de Administración
José Angel Jiménez

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Marketing
Javier Bermejo

Suscripciones
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
LERNER

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

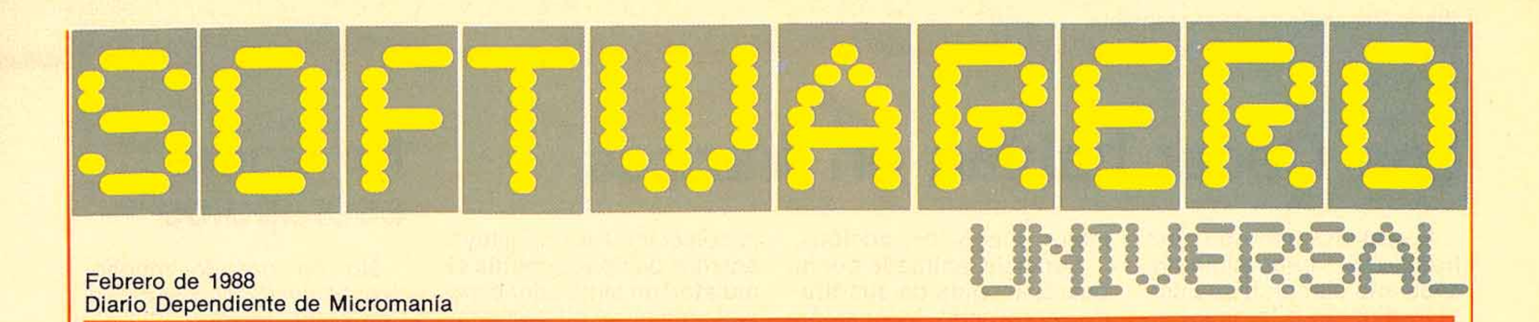
Fotomecánica
Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).



AÑO IV. N.° 32. Febrero 1988. 375 Ptas. (incluido IVA)



Febrero de 1988
Diario Dependiente de Micromanía

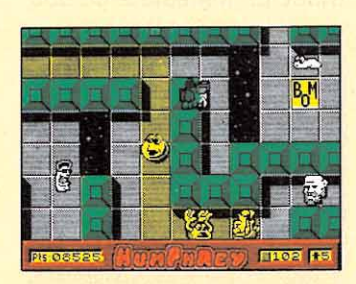
Arrasando desde España

La compañía Zigurat, distribuidora entre otros de los productos de Made in Spain, comercializará en los próximos meses cuatro programas que prometen elevar el listón de calidad del software nacional.

Los títulos que aparecerán para Spectrum, Amstrad y Commodore pueden englobarse dentro de la clasificación general de arcade, pero las diferencias entre ellos son casi abismales.

Afteroids, del que ya os hablamos en su día, es un arcade inspirado en la máquina recreativa Asteroids.

París-Dakar reproducirá el Rallye París-Dakar. Controlaremos un coche que deberá recorrer todas las etapas del rallye. Éstas cargarán independientemente desde cinta por problemas de memoria. En él deberemos afrontar la carrera de forma diferente según variemos de escenario. Ojo al detalle, nuestro coche es capaz incluso de derrapar.



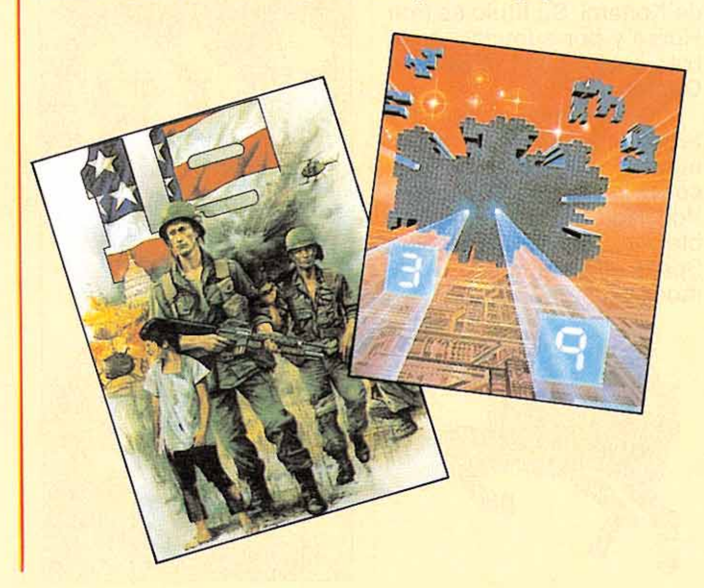


Arkos es, sin embargo, un arcade tipo **Green Beret** en el que adoptaremos el papel de un cavernícola que tendrá como única preocupación sobrevivir en las tres fases de que consta el juego eliminando a los correspondientes enemigos.

También aparecerá un nuevo título, con ambientación futurista, que llevará el nombre **Humphrey** y fuentes bien informadas nos han comunicado que el objetivo es pintar toda la superficie de un planeta saltando y esquivando a los miles de enemigos que amenizarán cada pantalla.

La avalancha de los juegos de guerra

La compañía Cascade que hace pocos meses nos sorprendió gratamente con **Implosion** y **Ace 2**, ha anunciado el lanzamiento inminente de dos nuevos programas bastante diferentes a sus predecesores inmediatos. Los títulos son **19 Part 1**, basado en la Guerra del Vietnam y en el entrenamiento de los soldados americanos, y **Traz**, un arcade en el que nuestro objetivo es ayudar a un robot a escapar de una prisión galáctica, y en él podrán participar dos jugadores.



Rastan y la espada de fuego

Si de pronto volviéramos la cabeza hacia el pasado seguramente el panorama no resultaría demasiado alentador. Monstruos prehistóricos y un terrorífico dragón que se dedicara a atemorizar a los humanos, serían, sin duda, los protagonistas de la aventura.

Tampoco podría faltar en esta situación, un héroe capaz de acabar con la tiranía del dragón.

Éste es ni más ni menos que el argumento de **Rastan**, el último juego del que Imagine ha conseguido los derechos para su conversión de las máquinas recreativas.





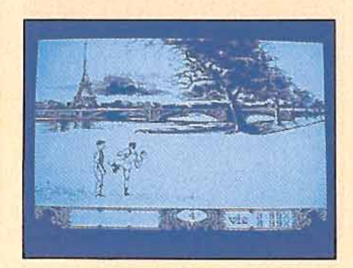
Rastan, que en su versión original ha sido creado por Taito, llegará dentro de pocos días simultáneamente para Spectrum, Amstrad y Commodore.

Los Oscar hablan en francés

Nuestros vecinos los franceses, puntualmente, cada año elaboran una singular fiesta en la que, imitando a los archiconocidos Óscar, se reparten los premios y nominaciones a los títulos del software lúdico que han destacado por algún motivo durante todo el año, a juicio de los críticos.

Este año la compañía francesa Loriciels ha sido quien más éxitos ha cosechado en la reunión del software francés. **Sapiens** recibió el máximo galardón como «el juego más original», además de una nominación especial en la categoría de «el mejor juego de aventuras». Del mismo modo **Bob Winner**, el programa que nos sorprendió hace algún tiempo por la espectacularidad de sus gráficos digitalizados, ha estado nominado como «el mejor juego de acción».

Loriciels, animada por la buena acogida de sus títulos aprovechó la ocasión para comunicarnos sus próximos lanzamientos y la distribución inmediata de dos



paquetes para Amstrad CPC, que incluirán cuatro programas cada uno.

El primero, que aparece bajo el título de **Selección Oro**, incluye: **Sapiens, L'aigle d'or, La quinta dimensión y M. G. T.** El segundo es el volumen cinco de la colección **Hits**, e incluye, además de **Space shuttle simulator**, un simulador espacial, una contabilidad familiar llamada **Budget familiar** y un potente diseñador gráfico de esta compañía que lleva el título de **Lorigraph.**

También se presentó **Pharaon**, que aparecerá para Amstrad y PC, que consta de gráficos digitalizados y nos permitirá buscar la fórmula de la antimateria, misterio que los egipcios ocultaban en las pirámides.



No tengas escrúpulos

No ha pasado mucho tiempo desde que el divertido juego de mesa **Escrúpulos** llegó a nuestros hogares. Ahora, como cabía esperar, se ha realizado su conversión a los ordenadores, siguiendo la línea marcada con otros juegos como **Trivial Pursuit** o **R. I. S. K.** La compañía artífice de este invento es **Sentient Software** y aunque, en principio, aparecerá para Spectrum, progresivamente se irá versionando para otros ordenadores.

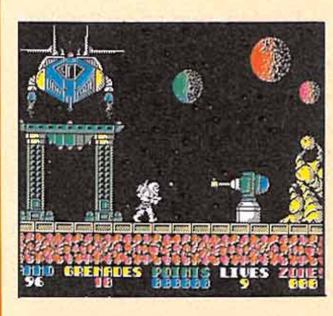
La máquina del tiempo

Realizar en plena selva un aterrizaje de emergencia entraña sus riesgos, pero si después de pisar tierra firme contemplamos asombrados qué monstruos prehistóricos nos rodean, la situación alcanza el grado de caos. Éste es precisamente el reto que nos plantea Denton Desing en su último programa **Where time stood still** que llegará próximamente en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodores, Atari y PC.

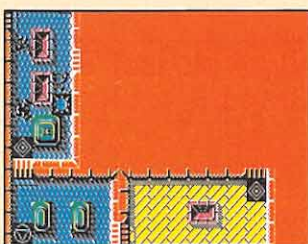


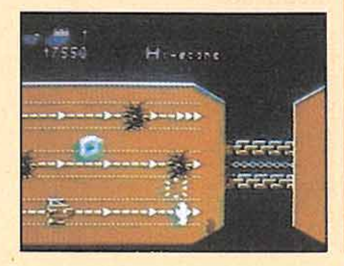
Los cuatro éxitos de Hewson

Sin duda, a la mayoría de los aficionados al arcade los cuatro títulos que conforman la última recopilación de Hewson no les van a sonar a nuevos. Nada menos que **Zynaps, Exolon, Ranarama** y **Uridium** son los programas que llegarán agrupados en una sola cinta bajo el título de **Four smash hits**. El paquete llegará en las versiones de Spectrum, Commodores y Amstrad a un precio más que asequible, aunque desconocemos si será distribuido también en España.









Caballo de hierro

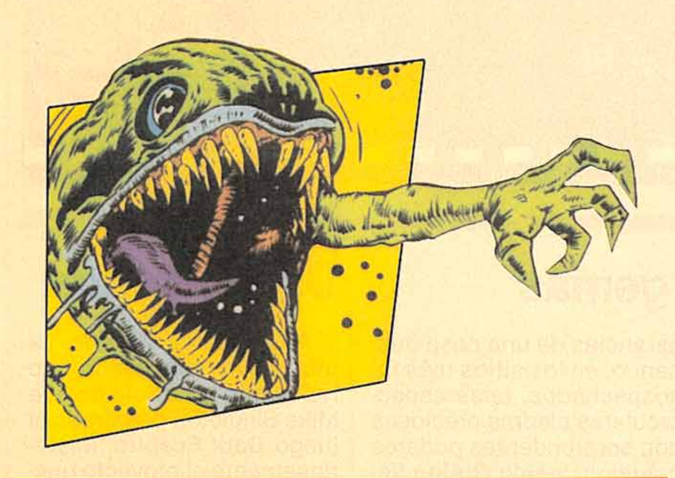
La historia del viejo Oeste ha sido revivida en muchas ocasiones por el cine y ahora parece que los programadores del software de acción han decidido explotar este filón y a programas tan populares como **Gunfright** o **Desperado** se une ahora una nueva conversión de Konami. Su título es **Iron Horse** y por supuesto también está ambientado en el Oeste.

Nuestra misión será proteger una locomotora del ataque de los más peligrosos y buscados bandidos. Iron Horse estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.



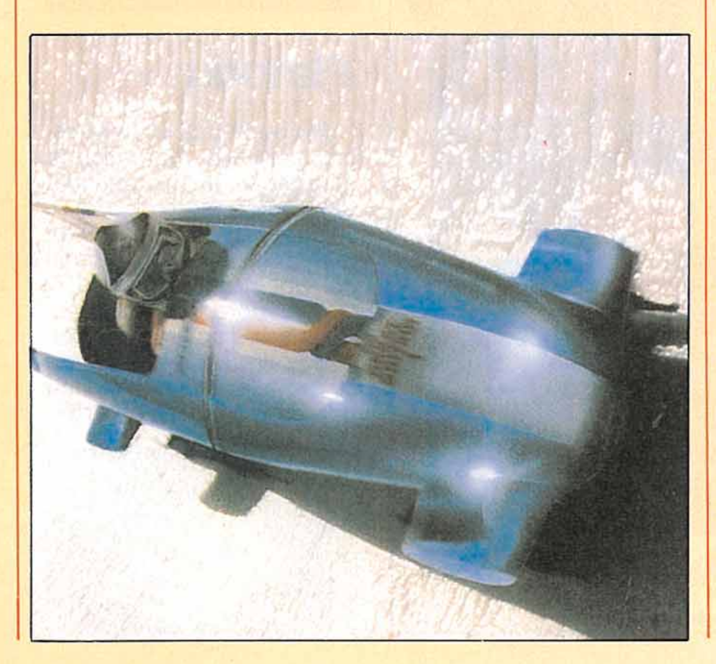
Fuera de este mundo

Intentar sobrevivir en un mundo hostil plagado de aliens con ganas de «guerra» es todo un reto por mucho que en nuestro particular libro de récords figuren gloriosas victorias en batallas sin final. La compañía Reaktor ha decidido darnos una oportunidad de demostrar nuestra valía en **Out of the world**, un arcade plagado de enemigos que nos obligará a recoger armas y objetos a medida que avanzamos en su extenso mapeado. **Out of the world** estará disponible próximamente para Spectrum, Commodore y Amstrad.



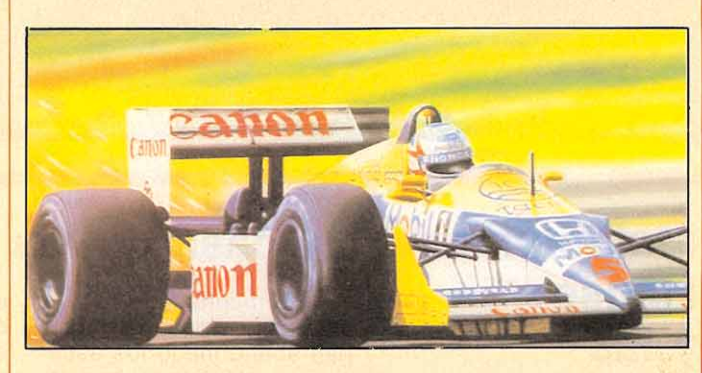
Deportes de invierno

Aunque las carreras de trineos aerodinámicos han formado parte de algunos de los grandes simuladores deportivos de la historia, jamás hasta ahora un solo título se había centrado en esta competición. Nuestro objetivo en él es practicar en los diferentes circuitos hasta alcanzar el nivel suficiente para participar en el campeonato del mundo. Digital Integration es la compañía que ha dado vida a **Bobsleigh**, que estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore.



Grand Prix

Nigel Mansell, el popular piloto británico de Fórmula 1, ha llegado a un acuerdo con Martech para asesorar a sus programadores en el desarrollo de un nuevo simulador deportivo que, además, llevará su nombre. El programa, que reproduce las características del Williams con el que Mansell ha corrido en los últimos grandes premios, estará disponible próximamente en las versiones de Spectrum, Commodore y Amstrad. Esperemos que no corramos en esta trepidante carrera la misma suerte que el subcampeón mundial del pasado campeonato.



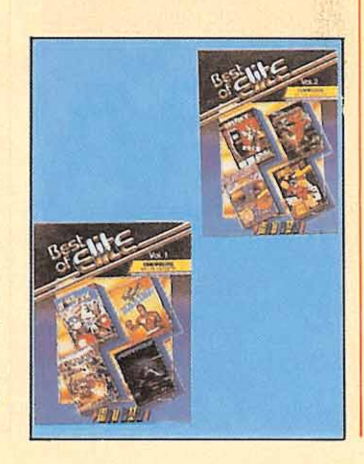
Son... de película

La compañía Proein, distribuidora entre otros de los productos de Electric Dreams y Activision, ha creado un original paquete que incluye cuatro títulos englobados en la serie películas. Éstos son: **Howard the duck, Golpe en la pequeña china, Aliens** y **Regreso al futuro.** El paquete aparecerá en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore al precio de 1.695 pesetas.



La colección de elite

Cada cierto tiempo la compañía Elite ha tomado como norma lanzar paquetes de recopilación de grandes éxitos. En esta ocasión ha ampliado la fórmula y ha unido bajo el título de **Elite Collection** el volumen uno y el volumen dos de su colección **Hit Pak.** El paquete aparece en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore e incluye títulos tan populares como **Paper Boy, Bomb Jack, Commando** o **Battle Ships.**

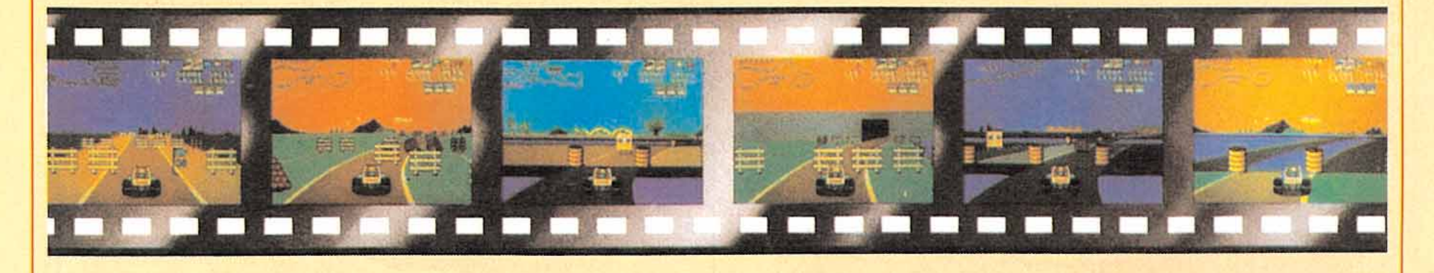




Buggy Boy

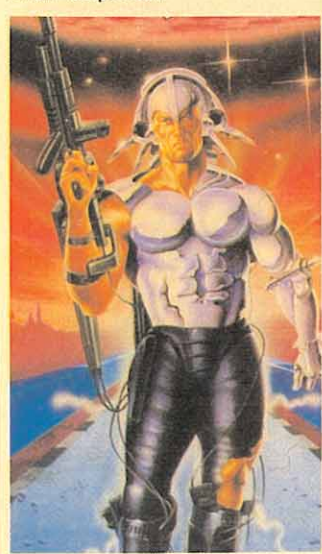
En plena avalancha de conversiones nace el más directo competidor del archipopular **Out run**. Su nombre es **Buggy Boy** y la compañía que ha conseguido los derechos para su conversión ha sido la no menos popular Elite.

Es bastante probable que la mayoría de vosotros conozca ya la máquina, pero por si todavía queda algún despistadillo, le interesará saber que Buggy Boy es una carrera en la que controlamos a un bólido que deberá esquivar los diversos obstáculos que componen cada fase. Este interesante título llegará en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari St.



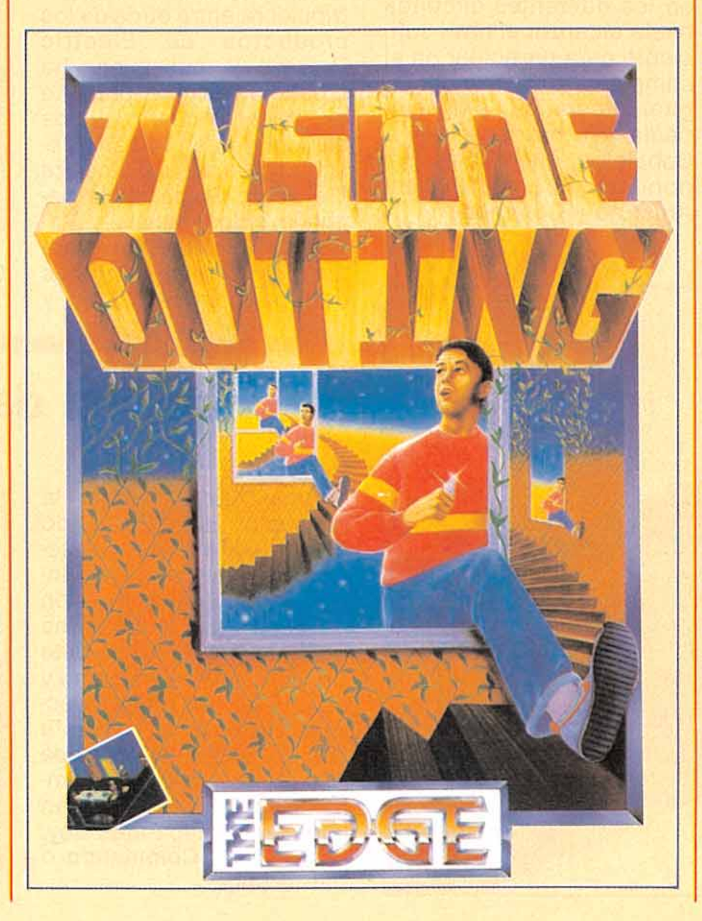
Melbourne House y las máquinas de 16 bits

La compañía Melbourne House, como ya os informamos el mes pasado, ha creado un nuevo departamento que se encargará exclusivamente de la distribución de los programas de Amiga y Atari St. Este sello lanzará próximamente **Roadwars.** El argumento del juego nos traslada de siglo enviándonos a años luz de nuestra época en una trepidante carrera que sólo los graduados del joystick podrán superar.



La casa de las gemas

Los muchachos de la compañía inglesa The Edge han abandonado los escenarios galácticos y han recurrido ni más ni menos que a una ambientación actual para dar vida a su último juego. Éste lleva por título **Inside Outing** y en él debemos recorrer todas las estancias de una casa buscando, en los sitios más insospechados, unas espectaculares piedras preciosas con sorprendentes poderes mágicos. **Inside Outing** llegará próximamente en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.



Dark Sceptre

Aunque han pasado ya muchos meses desde que recibimos la noticia de que Mike Singleton preparaba el juego **Dark Sceptre,** misteriosamente el proyecto quedó paralizado por razones que desconocemos. Ahora, por fin, nos ha llegado la confirmación de su inmediata distribución en la versión de Spectrum. Dark Sceptre está en la línea de programas como Tir-na-nog y Dun Darach y aunque sólo sea por la expectación creada en torno a él esperamos que pronto caiga en nuestras manos.

Platoon

No podía faltar en nuestra pequeña pantalla la adaptación de una película tan popular como *Platoon*. **Platoon**, que llegará próximamente en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore, revive las peripecias de un grupo de soldados norteamericanos en la selva vietnamita en un combate a vida o muerte.

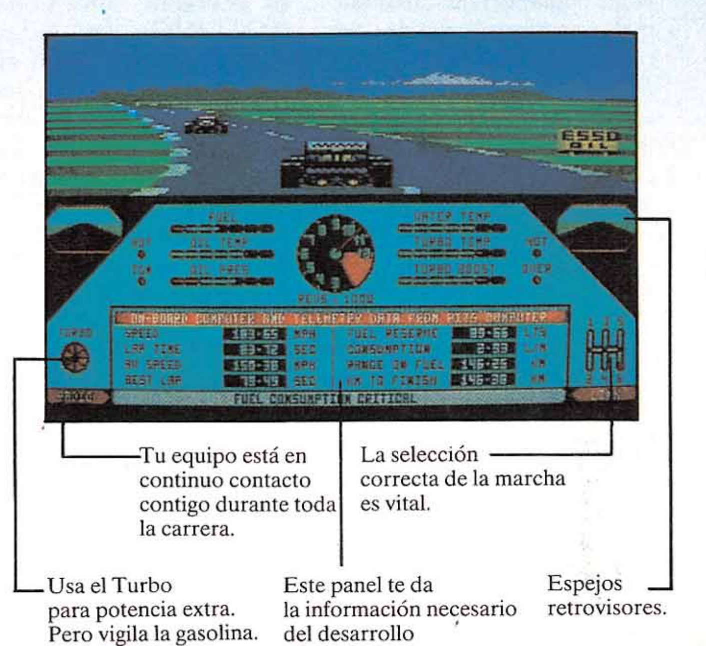


NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

"NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX" está hecho para colocarte a ti y a tu ordenador en la parrilla de salida del más espectacular y excitante de los juegos. No sólo tendrás a tu alcance toda la emoción y velocidad de este arriesgado deporte, sino que, además, este juego es el primer simulador de carreras que refleja algunos de los más importantes avances tecnológicos en el diseño de vehículos deportivos.

El programa es una fiel reproducción de todo lo que sucede en una *auténtica* carrera a un *auténtico* piloto. Cuentarrevoluciones, cambio de marchas de seis velocidades, turbo, desgaste de ruedas, depósito de gasolina y hasta espejos retrovisores son algunas de las cosas que tendrás que controlar... ¡Como un piloto de verdad!

Las luces rojas están encendidas... ¡Mete la primera! Los motores rugen... ¡Aprieta tus manos al volante! La multitud grita cuando las luces se ponen verdes. ¡Arranca! Delante de ti están las 31 semanas del Campeonato más espectacular y emocionante del mundo.



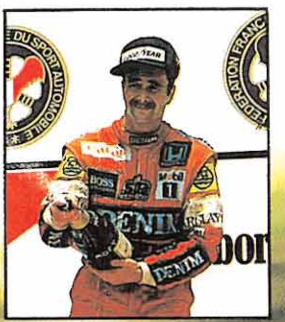
Tu equipo está en continuo contacto contigo durante toda la carrera.

La selección correcta de la marcha es vital.

Usa el Turbo para potencia extra. Pero vigila la gasolina.

Este panel te da la información necesario del desarrollo de tu carrera.

Espejos retrovisores.



(Consultores Técnicos- Nigel Mansell, Peter Windsor, Williams Grand Prix Engineering, Ltd.)

Nigel Mansell celebrando la victoria.



ERBE Software

Produced by martech

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 60

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

Steinar

SPECTRUM, COMMODORE, AMSTRAD
U. S. GOLD

¡Bienvenido a la mayor carrera del siglo!: Out Run. Colócate a los mandos de tu Ferrari Testarossa y convierte tus sueños en realidad: bellas mujeres, suaves brisas, paraísos perdidos... y velocidad ilimitada. Pero recuerda que ésta es una competición sin reglas y sólo los más duros llegan hasta el final. ¿Serás tú uno de ellos?

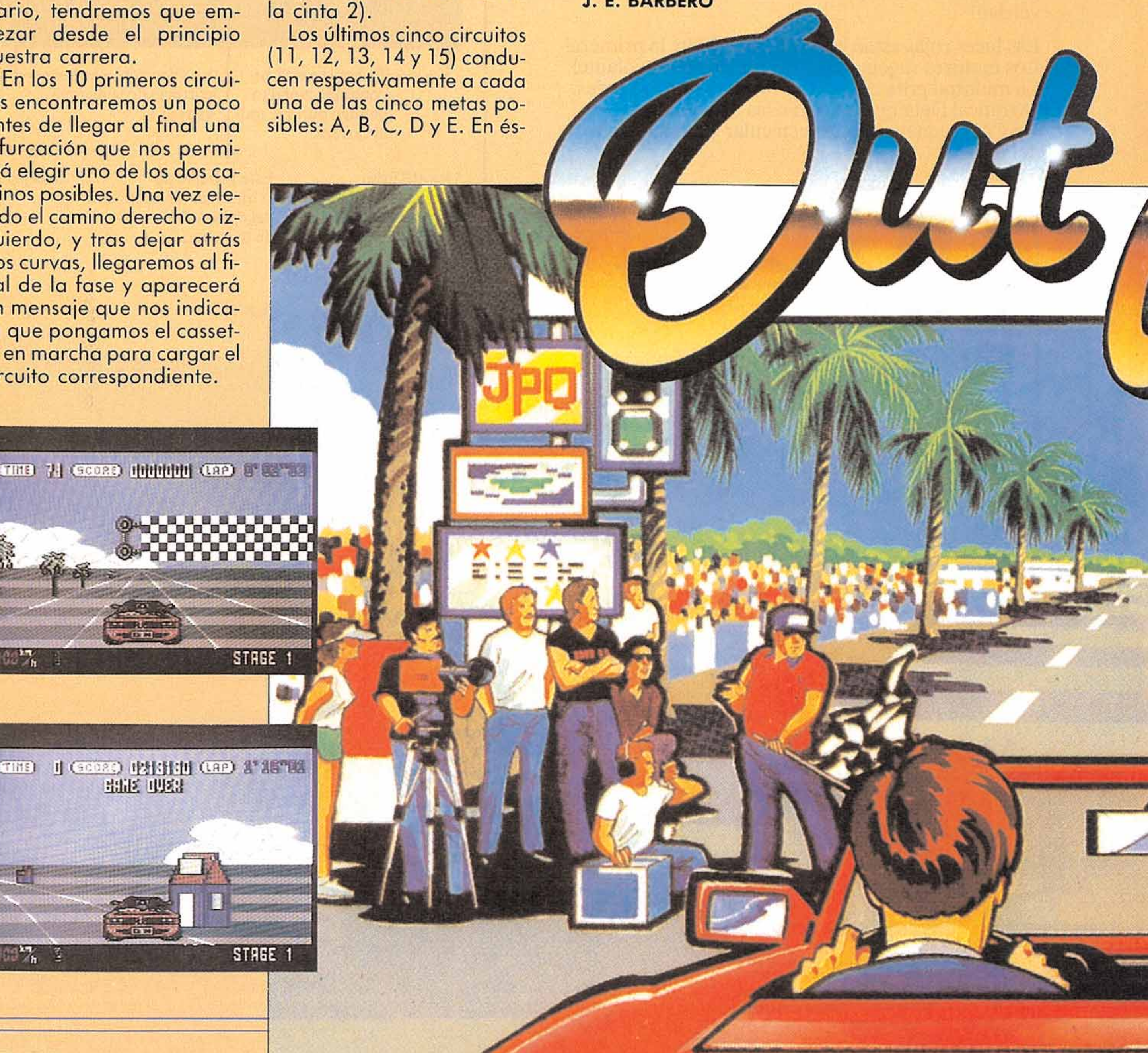
J. E. BARBERO

Nuestro objetivo es atravesar cinco niveles eligiendo nosotros mismos nuestros recorridos para intentar llegar hasta una de las cinco posibles metas existentes. Cada circuito está compuesto por una serie de curvas, rectas, cambios de rasante y diferentes obstáculos que deberemos atravesar antes de que se nos acabe el tiempo que tenemos asignado para ese recorrido, pues de lo contrario, tendremos que empezar desde el principio nuestra carrera.

En los 10 primeros circuitos encontraremos un poco antes de llegar al final una bifurcación que nos permitirá elegir uno de los dos caminos posibles. Una vez elegido el camino derecho o izquierdo, y tras dejar atrás dos curvas, llegaremos al final de la fase y aparecerá un mensaje que nos indicará que pongamos el cassette en marcha para cargar el circuito correspondiente.

Si el siguiente bloque que se encuentre en la cinta es el correcto, un mensaje (LOADING) nos indicará que la carga se está efectuando (las rayas han de ser de color azul). Si por el contrario, el bloque encontrado no es el correcto, otro mensaje nos informará de qué circuito hemos encontrado y cuál es el que debemos buscar (los circuitos se encuentran ordenados de menor a mayor desde el 1 al 15 en la cinta 2).

Los últimos cinco circuitos (11, 12, 13, 14 y 15) conducen respectivamente a cada una de las cinco metas posibles: A, B, C, D y E. En és-



tas, al llegar al final del recorrido aparecerá un mensaje de felicitación y a continuación el coche se dirigirá automáticamente hacia el final del juego.

Las marchas

Disponemos de dos marchas, una lenta y otra más rápida. Empezaremos con la marcha lenta y deberemos acelerar hasta aproximadamente 140 km/h para poder cambiar a la rápida, pulsando la tecla de fuego o el disparo del joystick según juguemos con uno o con otro. Con esta marcha podremos alcanzar una velocidad máxima de unos 295 km/h. Para pasar de la marcha rápida a la lenta volveremos a pulsar fuego.

Los obstáculos

Dos son las dificultades que deberemos esquivar si no queremos acabar haciendo un trompo:

Vehículos. Circulan en el mismo sentido que nosotros, pero bastante más despacio, por lo que tendremos que ir adelantándolos cuidando de no chocar con ellos.

Obstáculos fijos. A los lados de la carretera (e incluso dentro, en algunos circuitos) existen árboles, casas, palmeras, rocas y otros objetos con los que podemos chocar.

Si el contacto con el obstáculo ha sido leve perderemos durante algunos instantes el control sobre el vehículo, disminuyendo nuestra velocidad, pero podremos seguir en carrera. Esto no podremos hacerlo si chocamos de lleno contra algún obstáculo ya que perderemos totalmente el control del coche y tras el trompo consiguiente, nuestro deportivo se quedará totalmente parado con lo que perderemos gran cantidad de tiempo y buena parte de nuestras posibilidades de pasar de fase.

Conducción

Vamos a dar algunos consejos para que completemos más fácilmente los circuitos de que consta el programa.

— Cuando nos encontremos en una recta, aceleraremos al máximo y nos colocaremos, siempre que nos sea posible, lo más centrado que podamos en la pista. De esta manera nos encontraremos siempre en la mejor disposición para esquivar los vehículos que nos encontremos, así como la siguiente curva.

— Al llegar a una curva,



debemos frenar o bien reducir la marcha para, una vez dentro de la curva, volver a acelerar.

— Debemos observar bien hacia qué lado de la pista se dirigen los coches y camiones antes de decidirmos a adelantarlos.

— En las curvas hacia la izquierda, nos ceñiremos lo más posible al lado izquierdo y lo contrario en las curvas hacia el lado derecho. Así, aunque nuestra velocidad sea elevada, reduciremos las posibilidades de salirnos de la carretera.

Los pokes de Spectrum

Dos son las ventajas de las que podremos disfrutar si nos decidimos a teclear el cargador que se nos ofrece.

— Por supuesto, una opción de tiempo infinito con la que podremos completar los recorridos sin más preocupación que pisar el acelerador.

— La otra opción nos permite elegir el circuito en que queremos comenzar y requiere algunas explicaciones más detalladas. Si elegimos un circuito superior al 1, todos los que queden por debajo del elegido ya no los podremos cargar, puesto que el programa le asignará el nivel inicial y tanto si nos quedamos sin tiempo como si completamos el juego, volveremos a empezar en el circuito cargado en primer lugar.

El marcador del número de STAGE coincidirá con el número del circuito que hayamos elegido, pero no debemos preocuparnos, podremos completar el juego normalmente (aunque recorreremos menos circuitos).

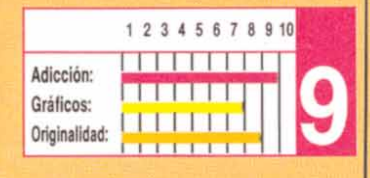
Si elegimos uno de los últimos cinco circuitos podremos ver el final completando sólo ese recorrido, pero luego volveremos a empezar otra vez en él, y no podremos cargar ningún otro circuito.

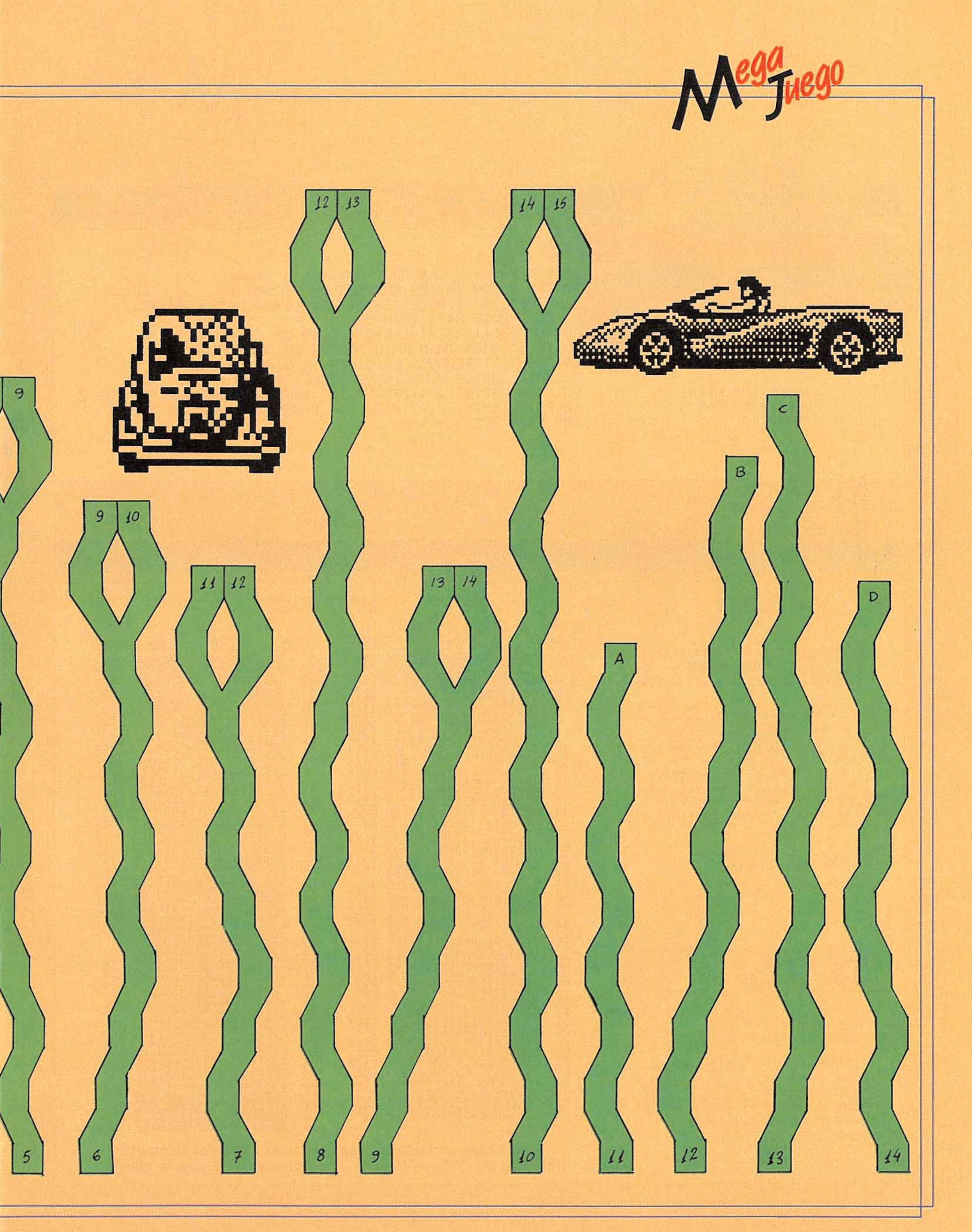
Es conveniente que al utilizar la cinta donde están los circuitos anotemos el contador de nuestro cassette para poder localizar más fácilmente los circuitos.

Out Run llega a nuestros ordenadores avalado por el éxito de su predecesor en las máquinas de la calle. Quien más quien menos todos hemos sucumbido a la tentación de sentir en nuestra propia piel el vértigo de la velocidad en la mejor simulación de carreras de coches que ha pasado por nuestras manos.

Decir que Out Run en las diferentes versiones para las que ha sido adaptado alcanza la categoría del original de Sega sería sin duda hablar por hablar, puesto que las diferencias entre las máquinas son abismales, pero sin embargo, si olvidáramos la máquina de la calle y la comparación se estableciera con otros programas de la misma temática, Out Run ocuparía un lugar destacado por méritos propios.

Una resolución gráfica aceptable en todas las versiones, aunque Commodore salga ganando en este aspecto, una banda sonora idéntica al original recopilada en una cinta independiente para que podamos ambientarnos a nuestro antojo, un movimiento adecuado y cinco etapas distintas para que demostremos nuestro dominio del volante son cualidades imprescindibles en cualquier buen simulador, pero que además en Out Run se unen a la popularidad de un título y a la agradable sensación de poder disfrutar en casa de lo que en la calle supone un considerable desembolso económico a medida que vamos haciéndonos con el control de nuestro Ferrari.





12 13
14 15
9
9 10
11 12
13 14
A
B
C
D
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14



COMMODORE



```
10 REM ****    CARGADOR OUT RUN    ****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *
21 POKE53280,1:POKE53281,1:PRINTCHR$(147);CHR$(151)
30 READ A:IF A=-1 THEN 50
40 POKE336+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 30
50 IF S<>3456 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
60 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA SPC"
70 WAIT 197,60:POKE816,80:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
80 DATA 32,165,244,169,97,141,164,8,96,169,102,141,248,2
90 DATA 169,1,141,249,2,76,0,1,169,173,141,140,135,76
100 DATA 202,3,-1
```

TIEMPO INFINITO:
POKE $878C,$AD
SYS $8103

SPECTRUM

LISTADO 1

```
   1 REM ************************
   2 REM **                    **
   3 REM **     J.E.BARBERO    **
   4 REM **                    **
   5 REM ************************

  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
  20 CLEAR 24999: POKE 23658,8
  25 LOAD ""CODE 64400,1135
  30 INPUT "  QUIERES TIEMPO INF
INITO? (S/N)          ";A$: IF
 A$="S" THEN GO TO 50
  40 POKE 65272,0: POKE 65275,0:
 POKE 65278,0
  50 INPUT "EN QUE CIRCUITO QUIE
RES EMPEZAR? (1-15)   ";N: POKE 6
5280,N
9000 PRINT "        PON LA CINTA O
RIGINAL              Y PULSA UNA

TECLA"
9100 PAUSE 0
9200 RANDOMIZE USR 65193
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 1.135

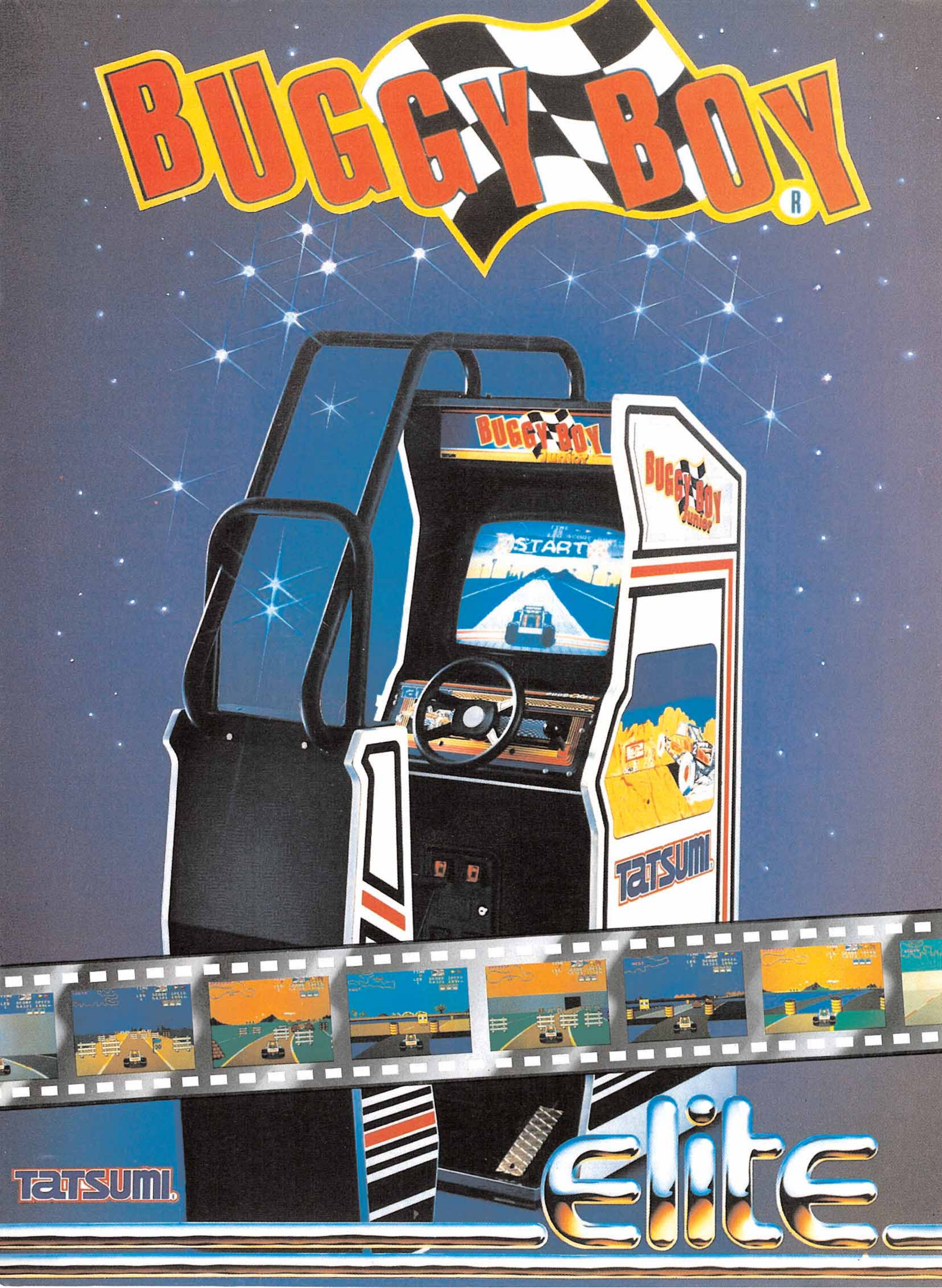
POKES OUT RUN

TIEMPO INFINITO:
POKE 41429,0
POKE 41430,0
POKE 41431,0
NUMERO DE CIRCUITO
POKE 31467,N

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	00001C20202020000000	156
2	38403804780000103810	388
3	10100CFD210000FD3675	754
4	00FD2318F8D9083AFF82	1228
5	FE00060C281721D8FB22	869
6	76FD210080110058 3E41	764
7	060910FE08D9C3BAFC00	1143
8	18F6D9083D281E08EDA0	1031
9	EDA0EDA0EDA0EDA0EDA0	1985
10	EDA0EDA0EDA0EDA0EDA0	1985
11	EDA000D9C3BAFC3E0108	1318
12	2119FC2276FDAF32CBFC	1395
13	3E0832CDFC0608060806	611
14	0810FED9C3BAFCD908FE	1607
15	CA385D0D280E0806047E	562
16	12231410FA0006011839	427
17	3DFECA383A0E0321B0FC	1109
18	11BF400608281B2B1D1D	454
19	00000605FECB28102B1D	596
20	000603FECC28072B1D1D	615
21	0000060110FE6E26FF08	688
22	D9C3BAFC060D0810FED9	1364
23	C3BAFC060B18F57710FE	1308
24	182E0000182A3D20E73E	522
25	CE0821B0FC11F8787B86	1317
26	BA060720E436C82B7B86	1013
27	BA060420DB36C82B7B86	1001
28	BA20D736A82B7B86770E	1088
29	01D9C3BAFC8898C080CD	1664
30	B5FCD03E163D20FDA704	1242
31	C83E7FDBFE1FA9E62028	1364
32	F4792F4FE602F608D3FE	1442
33	37C9F33E0232CBFCF608	1322
34	D3FE219FFEE5DBFE1FE6	1874
35	204FD51E20069CCDB1FC	1182
36	30F73EC2B830F21D20F1	1327
37	06C9CDB5FC30E878FED4	1711
38	30F4CDB5FC30DE1E0721	1270
39	90FE4623CDB1FC30D27E	1521
40	23B830CD1D20F13E0132	887
41	CBFC06AFD12E043E0818	989
42	023E09CDB7FCD000003E	983
43	0ECDB7FCD03E133EC3B8	1384
44	CB1506AFD22BFD3E3ABD	1220
45	C2A7FB2686260006C32E	1069
46	01FD2126FF3E0418163E	754
47	EEADC611DD7700DD231B	1249
48	06C32E01003E0218023E	400
49	09CDB7FCD0CDB3FBD03E	1762
50	133ED7B8CB1506C3D26F	1226
51	FD7CAD677AB320CFC39E	1546
52	FE3EEEADC611DD7700DD	1503
53	231B2E023E0406B3CD06	572
54	FED0FD7E04B728566901	1260
55	FD7FED79FD4E00FD4601	1393
56	DD210000DD094D3E012E	670
57	0206B3CD06FED03E7FBD	1238
58	2803328FFEFD5E02FD56	1178
59	0369010500FD094D2E02	501
60	3E0306B3CD06FED07BB2	1224
61	06C32E013E06C271FD11	893
62	9EFEED538DFD110E003E	1219
63	02C371FD3E0618BB3E0C	916
64	CDB7FC00003E0ECDB7FC	1356
65	D03EDBB8CB1506B3D204	1296
66	FEC9CDD2FC21009006FF	1560
67	C5CD37FE7323C110F73A	1375
68	6D00FE28C8CD53FEC91E	1376
69	004B06FF3E7FDBFEE640	1292
70	A928091C792FE6404F10	803
71	EFC90000C34BFE210000	997
72	1132900632C51A06004F	575
73	0913C110F6E521000011	762
74	CD900632C51A06004F09	722
75	13C110F6C17CFE0D300D	1119
76	A7ED42D8013200A7ED42	1207
77	D83E01328FFEC900E9EA	1394
78	D2E2B6E0B6E0B6E0D2E2	2090
79	ECEDD1AFD3FE7CFE01D8	1917
80	CDA7FBF331FFFF210040	1522
81	011B0036002310FB0D20	429
82	F8DD210000110B01CD1C	764
83	FEAF32FF82DD21004011	1199
84	FF17218FFD228DFDCDD2	1550
85	FC3A8FFEB7C4A7FBFD21	1790
86	3A5C215827D9AFD3FEED	1404
87	4F3E3FED4731FF61FBAF	1339
88	32D5A132D6A132D7A13E	1337
89	0132EB7AC34B79000000	799
90	00000000000000000000	0
91	00000000000000000000	0
92	00000000000000000080	128
93	FF021000627F1910807B	790
94	7F19105BFD0100108FFD	925
95	03001000003F00100095	247
96	7F191080AE341210B5C0	929
97	4A071000000000000000	97
98	00000000000000000000	0
99	00000000000000000000	0
100	00000000000000000000	0
101	00000000000000007CC6	322
102	CED6E6C67C0018381818	1100
103	18187E003C66063C6066	600
104	7E003C66061C06663C00	490
105	1C3C6CCCFE0C1E007E62	920
106	607C06663C003C66607E	772
107	66663C007E66060C1818	558
108	18003C66663C66663C00	612
109	3C66663E06663C000000	494
110	00000000000000000000	0
111	00000000000000000000	0
112	00000000000000000000	0
113	00BBFCB4FCEEFC0B019F	1532

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.



BUGGY BOY
R
BUGGY BOY
JUNIOR
BUGGY BOY
JUNIOR
START
TATSUMI
TATSUMI
elite

CAPITÁN AMÉRICA

Go

Spectrum, Amstrad, Commodore

los Criticones



Pedro Pérez
Redactor de Micromanía



Javier Sánchez
Colaborador de Micromanía



José Emilio Barbero
Colaborador de Micromanía en la sección de Patas Arriba



Cristina Fernández
Redactora de Micromanía



Pablo Ariza
Programador de juegos

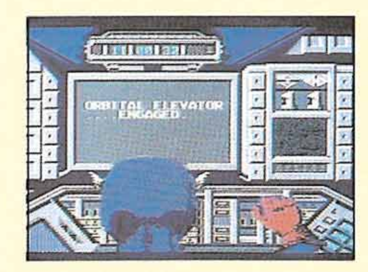


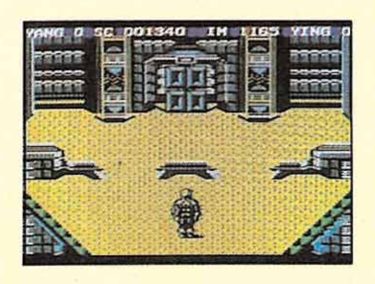
Pedro José Rodríguez
Colaborador de Micromanía

La compañía Go, de reciente aparición en el mundo del software, nos plantea en este nuevo programa el ambicioso proyecto de guiar al capitán América en la siempre dificultosa tarea de salvar a su país (Estados Unidos) del malvado de turno. En esta ocasión el pérfido malhechor es el doctor Megalomann, quien ha construido un potente misil que contiene la semilla de la destrucción, un virus capaz de acabar con la humanidad.

Tras este argumento encontramos un arcade en toda regla, en el que nuestro único objetivo será eliminar a los miles de enemigos que sólo persiguen nuestra aniquilación.

Para que de antemano no nos enfrentemos a una batalla perdida contaremos con la ayuda de granadas y de nuestro escudo protector de gran efectividad. Para colmo de males, además de a nuestros insistentes enemigos nos enfrentaremos a la contaminación atmosférica de algunas zonas del cuartel enemigo, lo que nos obligará a conseguir suministros de vacuna regularmente.

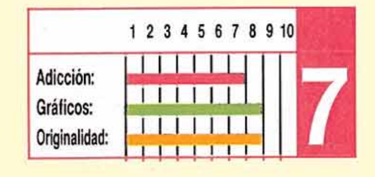






Gráficamente el programa está muy conseguido. Si a esto añadimos que tanto el movimiento como los escenarios denotan un gran cuidado en la elaboración y un sonido opcional bastante grato para el jugador, el resultado no puede ser otro que un programa recomendable hasta para los más exigentes, al que no le falta ni siquiera el toque humorístico que el programador ha incluido en los mensajes de pantalla. Un gran título que de seguro gustará a una mayoría de usuarios.

Javier Sánchez



720°

U.S. Gold

Spectrum, Amstrad, Commodore

U.S. Gold y Atari Games han aunado sus esfuerzos para realizar la conversión de una popular máquina de videojuegos basada en el conocido deporte del monopatín o skateboard. El resultado ha sido un juego que respeta las características del programa original: buenos gráficos, excelente movimiento y elevada adicción dentro de un programa que derrocha originalidad e imaginación.

Una vez seleccionados los controles y el grado de dificultad (aprendizaje avanzado) aparecemos en Skate City, un pequeño paraíso para los amantes del monopatín, con tiendas donde adquirir elementos para tu equipo y parques donde practicar algunas de las más difíciles y espectaculares variedades de este deporte. Estos parques son Downhill, Jump, Ramp y Slalom.



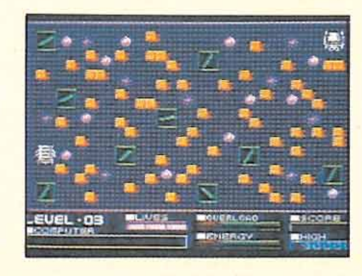
En Downhill debemos descender a lo largo de unas inclinadas rampas; en Jump, estas mismas rampas se encuentran a diferentes niveles y debemos saltar de unas a otras; en Ramp nos tocará

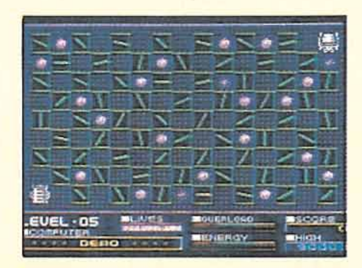


DEFLEKTOR

Gremlin Graphics

Spectrum, Amstrad, Commodore

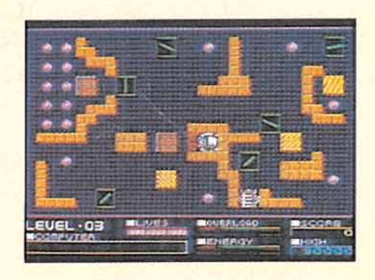






«Deflektor» es la última novedad presentada por Gremlin y ha sido realizada por Costa Panaii, lo cual en principio no os dirá mucho, pero si recordáis otros títulos realizados por él como «Highway encounter», «Cyclone» o «Revolution», sin duda os resultará un nombre muy familiar.

Todos estos programas fueron editados por Vortex y, aunque sus argumentos fueron muy distintos, todos mantuvieron constantes una serie de características que les hicieron ganarse el respeto de todos los aficionados:



gráficos tridimensionales de excelente calidad, buen sonido y una cuidadísima presentación.

Pues bien, este «Deflektor» es un digno sucesor de la saga y mantiene afortunadamente todas las características citadas, añadiendo además otra: la originalidad.

El programa está basado en una idea sencilla. Disponemos de un emisor de rayo láser cuyo haz debemos dirigir hasta un receptor que se encuentra en otro punto de la pantalla. Para conseguirlo disponemos de una serie de espejos que debemos mover para dirigir el rayo hacia donde nos interese. Previamente debemos eliminar una serie de células (puntos de color rosa) para activar el receptor, lo que conseguiremos tocándolas con el rayo.

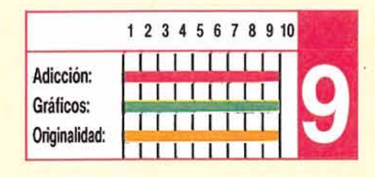
También existen otros elementos en la pantalla que tienen diferentes efectos sobre el rayo y de los que no tenemos control como refractantes, polarizadores o espejos giratorios. A partir del primer nivel aparecen además una serie de monstruitos cuyo principal entretenimiento es mover los espejos deshaciendo así todo nuestro trabajo. Pueden ser eliminados, pero vuelven a aparecer al poco tiempo.

Disponemos de tres vidas, una de las cuales podemos perder si el indicador de sobrecarga (Overload) llega al máximo. Esto puede suceder cuando el rayo vuelve sobre sí mismo, si su longitud es excesiva o si choca con una mina.

El programa consta de 60 niveles y, aunque su manejo es muy sencillo, las dificultades para pasar de nivel son elevadísimas, por lo que la adicción alcanza cotas muy altas.

«Deflektor» es un excelente programa en el que hay que destacar, además de lo ya contado, una buena melodía de presentación y un original sistema de carga que nos va mostrando las instrucciones del programa a medida que se carga el juego.

José Emilio Barbero







hacer una demostración de nuestras habilidades con el monopatín haciendo acrobacias dentro de un tubo; y en Slalom nos enfrentaremos a una prueba similar a la de las competiciones de esquí, sólo que a bordo de nuestro monopatín. Cada vez que entremos en un parque perderemos una de las entradas que llevamos, aunque podremos obtener más si conseguimos 5.000, 15.000 y cada 10.000 puntos a partir de esa cifra.

Si nuestra actuación dentro de los parques es buena obtendremos una buena puntuación y algún dinero, además de tener opción a ganar alguna medalla.

Una vez fuera de los parques, nuestros objetivos serán varios. Buscar tiendas donde adquirir más material, recoger los billetes esparcidos por las calles y recorrer las calles en busca de cualquier cosa que aumente nuestra puntuación. Todo ello teniendo cuidado de esquivar al resto de los patinadores, así como a los motoristas que circulan por las calles. Además, debemos ir lo más rápido posible, ya que hay un tiempo límite para entrar en los parques, y si se acaba aparecerá un batallón de abejas que nos quitarán una vida si nos atrapan.

Con el dinero que obtengas podrás adquirir nuevos elementos para tu equipo, como cascos, zapatillas, monopatines y protectores.

Los escenarios han sido correctamente diseñados en tres dimensiones y todos los detalles del juego han sido muy cuidados. Tan sólo el sonido es algo flojo, aunque para compensarlo se incluye una cassette con la música original de la máquina que podréis escuchar a la vez que jugáis. Sin duda, un detalle curioso para un buen simulador deportivo que incorpora a la vez elementos de arcade.

José Emilio Barbero

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adicción:

Gráficos:

Originalidad:

9



JACKAL

Konami

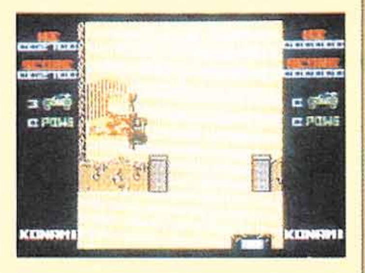
Spectrum, Amstrad, Commodore

Desde que el ya mítico Commando llegó a nuestros ordenadores, muchos otros títulos han seguido su pauta llevando a la pantalla batallas sin final en las que lo único que prima es la puntería. Konami, en éste, uno de sus últimos títulos, ha optado por perpetuar la estirpe de los arcades, y Jackal pasará a la historia del software como uno de los mejores discípulos de Commando.

El argumento, como fácilmente podéis adivinar, nos remite a un campo de batalla en el que, por supuesto, hay un cuartel enemigo. En él nuestros infelices compatriotas son los prisioneros de honor.

Nuestra misión es liberar a los soldados que se encuentran diseminados por el cuartel, destruyendo las chozas que hacen el papel de cárceles y de paso probando la efectividad de nuestro armamento en las filas enemigas. En esta ocasión contamos con la ayuda de nuestro jeep, de una ametralladora y de las

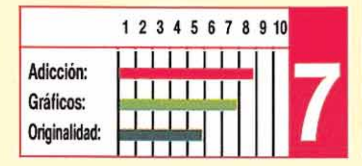




armas que podamos robarle al enemigo.

Jackal no es un programa original, tampoco sus gráficos son excepcionales, pero, sin embargo, en su conjunto es un título interesante, en el que prima la adicción y en el que tendremos el entretenimiento asegurado durante horas.

Cristina M. Fernández



MASTERS DEL UNIVERSO

Gremlin Graphics

Spectrum, Amstrad, Commodore

La llave cósmica que permite viajar a través del tiempo y otorga el título de master del universo a quien la posea ha desaparecido, cayendo en las manos de un universitario norteamericano quien, ignorante de sus poderes secretos, la utiliza como instrumento musical sin saber que de esa manera la música atrae al diabólico Skeletor. Si la llave cayera en sus manos nada podría salvar a Eternia del caos y la destrucción.

Tras escapar del castillo de Greyskulle He man llega a la América actual dispuesto a recuperar tan valioso tesoro. Para ello tendrá que buscar y recoger los ocho acordes que componen la llave cósmica y derrotar, finalmente, a Skeletor arrojándolo al abismo para así ganar para siempre el título de master del universo.

Inspirado en la película del mismo título, recientemente estrenada en España, su homónimo en el ordenador ca-



rece de la brillantez necesaria para ser considerado un gran programa, si bien cuenta con algunos detalles e innovaciones de buen gusto que lo hacen agradable de jugar.

El punto más destacado, sin duda, es la inclusión de varias misiones intermedias (derrotar a los dos lugartenientes de Skeletor, abatir malvados en la tienda de suministros en una especie de tiro al blanco, volar sobre los tejados en un disco flotante) que rompen la rutina del continuo vagar por las calles en busca de los acordes perdidos. El tiempo, que se consu-

GAUNTLET II

U.S. Gold

Spectrum, Amstrad, Commodore

Al año escaso de la aparición del superconocido «Gauntlet» debemos observar y reconocer que pocos programas como éste han conseguido hacer lo que se dice verdadera escuela.

Inspirados en el furor que causó el juego original, muchos nuevos programas de diferentes sellos han surgido amparados bajo la estela del primero, intentando imitar con mayor o menor fortuna las características que han hecho de «Gauntlet» uno de los mayores clásicos de la



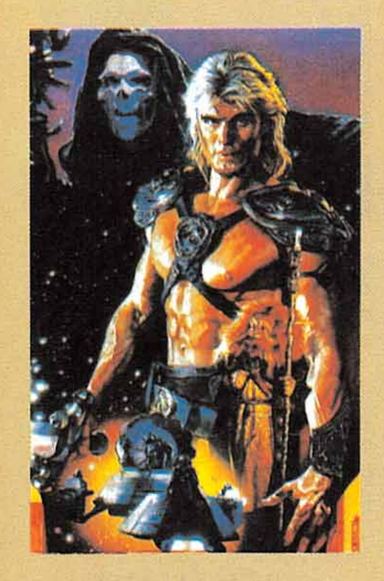
programación: mazmorras, vista aérea de los personajes, llaves y pociones, hechizos diseminados y la posibilidad de contar con un máximo de cuatro jugadores simultáneos controlando a personajes diferentes.

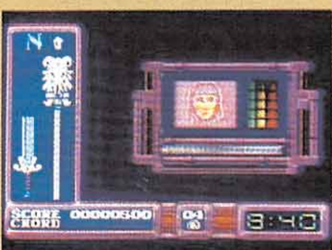
Casi podríamos decir que



«Gauntlet II» es prácticamente un alumno más del gran maestro, si bien un alumno aventajado, pues no en vano es descendiente directo del venerado patriarca. Se ha intentado combinar lo conocido con lo nuevo para ofrecer un programa prácticamente igual al anterior pero con mejoras como para brillar con identidad propia. En los más de 100 nuevos niveles de los que consta «Gauntlet II» conocerás nuevas trampas y enemigos que supondrán un nuevo reto para los más hábiles de la casa: charcos de ácido, paredes móviles, salidas que aparecen y desaparecen y nuevos y más mortíferos enemigos, además de otras ayudas como poder atravesar las paredes, invisibilidad momentánea o superdisparos.

De acuerdo con la idea de hacer un programa familiar al jugador, los gráficos, punto negro del juego original, se han respetado fielmente junto con los de los enemigos y objetos, y es precisamente la simplicidad de los mismos lo que resta bastantes puntos a la valoración global de un programa que, junto al placer



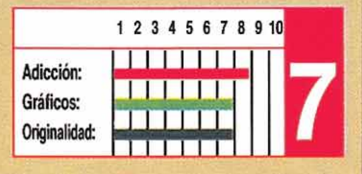


me inexorablemente, es de vital importancia, pues todos los mensajes de los amigos de He man se producen a horas marcadas y fijas, convirtiendo su búsqueda en una frenética carrera contrareloj.



Cuesta bastante acostumbrarse al sistema de movimiento utilizado con el que el personaje se mueve siempre hacia arriba, siendo el norte geográfico el que varía su orientación tal como indica una brújula en la parte superior izquierda de la pantalla. Los gráficos dejan bastante que desear, así como la pobre animación de los personajes, pero en una valoración general «Masters del universo» se convierte en un programa agradable de jugar, apto para todos los públicos.

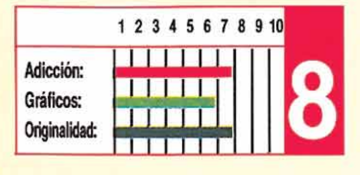
Pedro José Rodríguez





del reencuentro con los viejos amigos, nos ofrece una adicción por lo menos tan grande como su predecesor, lo que dice mucho a su favor.

Pedro José Rodríguez



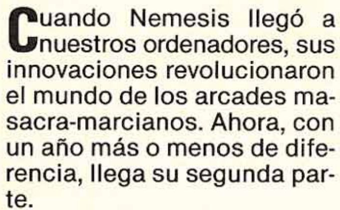
NEMESIS 2

Konami

MSX, Spectrum, Amstrad, Commodore



Cuando Nemesis llegó a nuestros ordenadores, sus innovaciones revolucionaron el mundo de los arcades masacra-marcianos. Ahora, con un año más o menos de diferencia, llega su segunda parte.

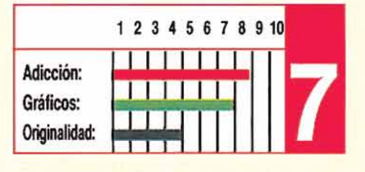


Nemesis 2 es ni más ni menos que eso, una segunda parte. Las diferencias entre ambos programas son mínimas, exceptuando las mejoras en el sonido y quizá una mayor riqueza grafica a medida que avanzamos en el juego.

Nuestro objetivo es atravesar siete etapas con diferentes escenarios y enemigos. Al igual que en la primera parte, disponemos de tres naves para completar la misión y la posibilidad de conseguir una nueva nave cuando alcanzamos los 100.000 puntos. Nuestra nave está equipada al comenzar el juego con un simple disparo; a medida que eliminamos enemigos, éstos liberan unos bloques coloreados que nos permiten aumentar nuestro armamento, así conseguimos desde mayor velocidad a misiles y dobles láseres, además de naves complementarias y barreras protectoras. Por si esto fuera poco, también podremos adquirir, destruyendo algunos obstáculos, otras ventajas y armas especiales que utilizaremos progresivamente.

Un programa en la línea de su predecesor, que aunque puede resultar algo monónotono, satisfará a los más fieles seguidores de Nemesis o a quienes todavía no conozcan un buen arcade de acción.

Cristina M. Fernández



GRYZOR

Ocean

Spectrum, Amstrad, Commodore

La Tierra ha sido invadida por los Burss del planeta Suna, estableciendo una plataforma destinada a congelar nuestro mundo antes de su total ocupación.

Nuestra misión consiste en destruir la fortaleza enemiga introduciéndonos en la selva hasta llegar a sus murallas. Una vez allí abrir una entrada y penetrar dentro de su complejo vital enfrentándonos a sus defensas en oscuros laberintos o subiendo por arriesgadas paredes, destruyendo todas las torres de vigilancia así como el mayor número de enemigos que sea posible, además, con ello conseguiremos aumentar nuestro armamento y disponer de mayor efectividad en el ataque.

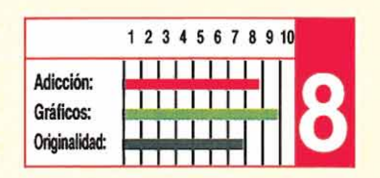


El juego se divide en cinco secciones diferentes, lo que le convierte en un juego muy adictivo y con variedad de escenarios. Éstos son la jungla, el laberinto exterior, la garganta interior, el laberinto interior y la conquista final.

Gráficamente el juego está bastante logrado con gran cantidad de enemigos diferentes, paisajes y efectos sonoros que nos incitan a jugar una nueva partida cada vez que ésta termina.

En definitiva es una fiel adaptación de las máquinas recreativas por lo que no defraudará, en ninguna de sus versiones, a los grandes adictos a matar enemigos.

Pedro Pérez



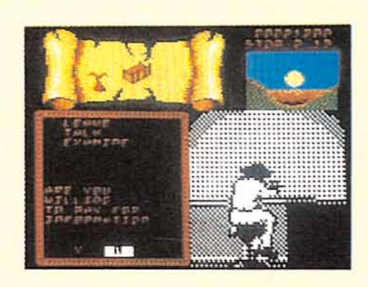
BRAVESTARR

Go!

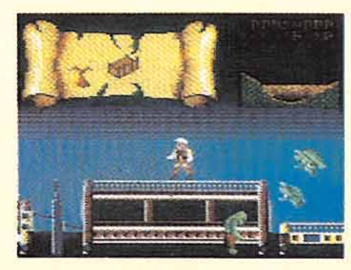
Spectrum, Amstrad, Commodore

Go! es una firma bastante nueva, pero que ha aparecido con gran fuerza, lanzando una enorme variedad de títulos al mercado. Bravestarr es uno de ellos. Cuenta con un argumento típico de malvados en un planeta sin ley y un héroe bueno y valeroso que tiene que salvar a los habitantes honrados y rescatar a su maestro Shamen, en manos de Tex Hex, esbirro del poderoso y tenebroso Stampede.

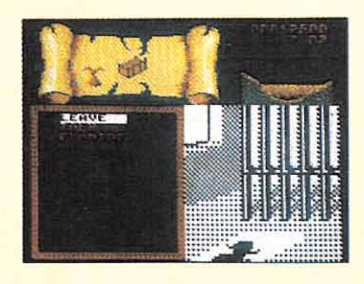
El argumento, como se ve, no aporta nada nuevo, pero ya se sabe que un juego puede ser muy bueno con un mal argumento y viceversa. Bravestarr tampoco parece aportar nada nuevo en el juego, al menos al principio.



Se trata de un arcade que recuerda un poco al Hysteria, sólo que con peores gráficos. Sin embargo, al jugar un poco más las similitudes van desapareciendo, y se van encontrando los detalles originales. Se le ha dotado de un cierto aire de juego de estrategia. Podemos entrar en determinados lugares y hablar con ciertas personas. De esta forma podemos obtener información, descubrir nuevas zonas que no se hallaban en el mapa, y algunas otras cosas.

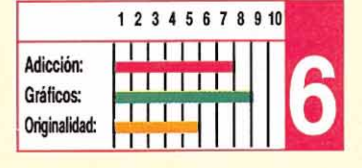


No es lo suficientemente complejo como para contentar a los amantes de las complicadas aventuras conversacionales u otros juegos de estrategia, pero le da un aire original al juego y lo hace más entretenido, ya que uno acaba cansándose de matar, matar y matar. Otro detalle original es el uso de una especie de silla de montar a reacción para trasladarnos de una zona del mapa a otra.



La música de la presentación es bastante buena, y los gráficos son bastante mediocres, aunque no tanto como para quitarle al juego su interés.

Pablo Ariza



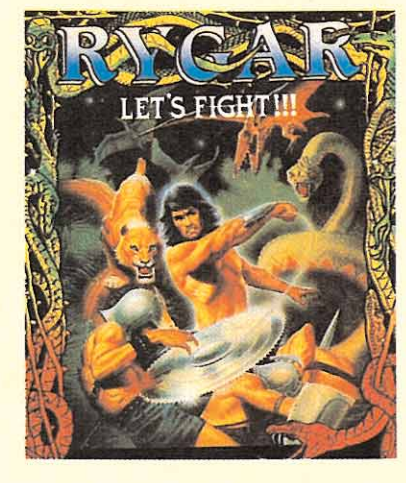
RYGAR

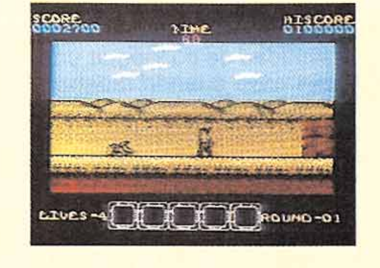
U.S. Gold

Spectrum, Amstrad, Commodore

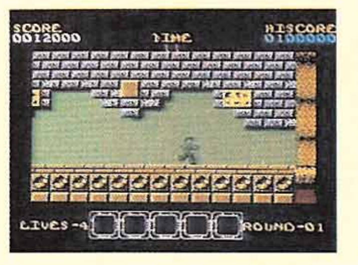
Hace un par de números comentamos en esta misma sección la aparición de un programa de Elite llamado «Thundercats». Pues bien, si le añadís un nuevo argumento, cambiáis los gráficos y los reducís de tamaño el resultado que obtendréis es: «Rygar».

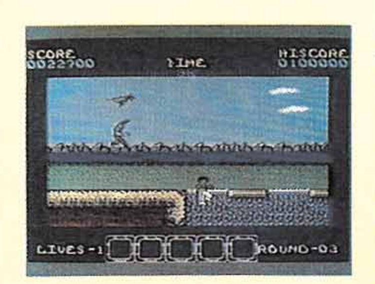
La verdad es que desconocemos si el parecido entre estos dos programas es fruto de la casualidad, así como cuál fue creado antes (aunque «Thundercats» fue publicado antes) con exactitud, pero lo cierto es que el desarrollo del juego y muchos de sus detalles son idénticos o cuando menos sospechosamente parecidos.

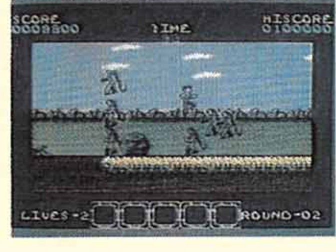




Veamos algunas de sus similitudes. El objetivo del juego es recorrer 27 niveles dispuestos linealmente luchando contra todos los enemigos que aparezcan. Al final de cada nivel obtendremos un bonus que dependerá del número de enemigos que hayamos eliminado, así como del tiempo que nos haya sobrado, igual que en «Thundercats». Si el tiempo se nos acaba aparecerá un gran enemigo que no puede ser eliminado y que nos acosará hasta acabar con nosotros, lo que también ocurría en Thundercats. En muchas pantallas aparecerán una especie de rocas que tras ser eliminadas descubrirán algún objeto de utilidad que escondían en su interior, lo que también coincide. La forma en que muere nuestro personaje también es similar. Y así podríamos seguir relatándoos otras coincidencias entre los dos programas, pero vamos a dejar esto de lado y pasemos a analizar las características de «Rygar» aisladamente.



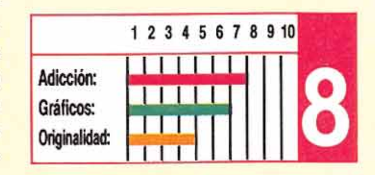




Los sonidos y los gráficos no son de gran calidad y el movimiento tampoco es todo lo perfecto que cabía esperar de un programa que pretende ser un arcade clásico. El argumento es corto y añade poco a la calidad del programa.

«Rygar» se queda, por tanto, en un arcade de mediana calidad en el que la principal virtud que se le puede encontrar es la adicción propia de este tipo de programas.

José Emilio Barbero





GRYZOR
Konami
AN ARCADE NIGHTMARE NOW FOR YOUR HOME-MICRO
ERBE Software
ocean
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORGADO, 11. 28036. TELEF. (91) 314 18 04.
DELEGACION CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114 08015 BARCELONA. TELEF.
DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3. 07003 PALMA DE MALLORCA. TELEF.
DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1 A. 35007 LAS PALMAS. TELEF.
DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22. BAJO. 33208 GIJON. TELEF.

LO NUEVO

GUNSHIP

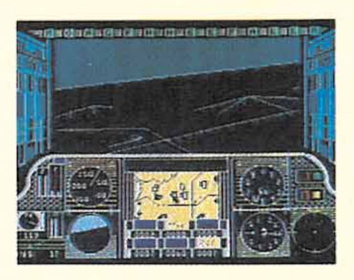
Microprose

Spectrum, Amstrad, Commodore

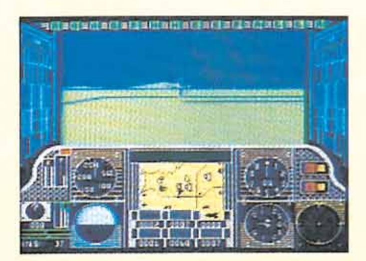
Aunque en torno a los simuladores de vuelo gira una leyenda negra que les ha impedido acercarse hasta el momento al gran público, también es verdad que cada vez es mayor el número de usuarios que deciden probar fortuna en este complejo arte.

Microprose nos presenta en esta ocasión un simulador de helicóptero, que cuenta de antemano con la garantía de haber sido editado por una compañía especializada en este tipo de programas y haber sido programado por el equipo que dio vida a «Silent Service».





Gunship nos sitúa a los mandos de un sofisticado helicóptero de combate. Tras superar una primera fase de entrenamiento nuestro objetivo será especificado en pantalla.

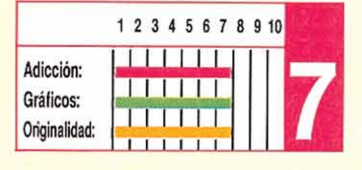


Las misiones, pondrán en juego toda nuestra habilidad y nos obligarán a conocer las posibilidades y respuesta de nuestro aparato. Éstas se desarrollan en los lugares más dispares del globo, permitiéndonos de esta forma comprobar la efectividad de nuestro helicóptero en diferentes condiciones tanto meteorológicas como físicas.

Gunship es un simulador en toda regla, que se ajusta fielmente a la realidad, y lleva consigo además una elevada carga adictiva, por la velocidad con que se desarrollan los acontecimientos. Nunca es tarde para empezar y sin duda Gunship es una oportunidad de oro para quienes siempre rechazaron los simuladores.



Cristina M. Fernández



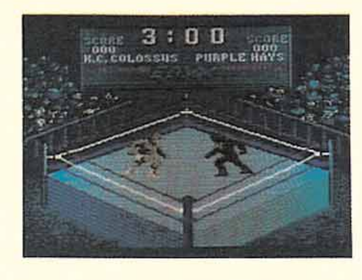
CHAMPIONSHIP WRESTLING

Epyx

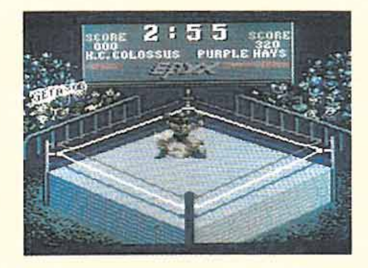
Commodore

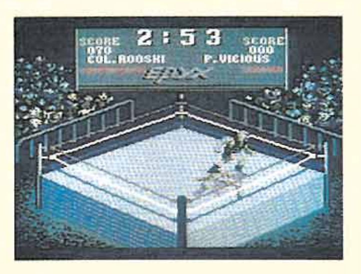
Decir que ha aparecido un nuevo simulador deportivo, no es ninguna novedad, como tampoco lo es que la artífice de este invento sea la popular compañía americana Epyx, pero sin embargo, estamos seguros que la noticia interesará a un amplio grupo de «viciosos» del joystick.





Championship Wrestling es un programa de lucha libre, pero no es un programa más, porque mientras no se demuestre lo contrario es el programa por excelencia. Nos explicamos. En él encontramos dos niveles de juego, práctica para que podamos cogerle el tranquillo y competición, para demostrar de una vez por todas de lo que somos capaces. Nada original, pensaréis, pero paciencia. También encontramos ocho personajes diferentes con sus correspondientes especialidades, léase coger la cabeza entre los codos, pisotear al contrario, patada al estómago y un largo etcétera de «salvajadas» varias. Tampoco original pensarán los más incrédulos, pero aquí la acción empieza a animarse: si decidís medir vuestras fuerzas con un contrincante humano y abandonar de antemano la difícil batalla contra el ordenador, podréis competir hasta un máximo de ocho jugadores, organizando estratégicamente vuestros propios campeonatos. Pero, sin duda muchos de vosotros estaréis pensando que aunque todos estos detalles sean importantes, si encima no aporta nada nuevo a lo que ya conocemos, ¿dónde radica la originalidad de Championship Wrestling?

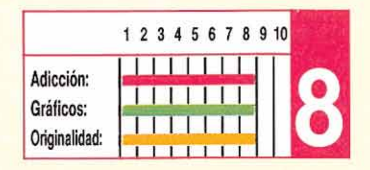




Ésta la encontraremos en una, poco menos, que increíble variedad de movimientos. Combinando los movimientos clásicos, es decir andar en las ocho direcciones, sin pulsar el fuego, con otros tantos movimientos que se consiguen manteniendo pulsado el botón de disparo, podremos derrotar a los contrincantes más habilidosos. Pero la originalidad se encuentra en esta segunda modalidad. Según nos situemos cerca o lejos de nuestro adversario, en el suelo o levantados, podremos conseguir nuevos movimientos hasta ahora inéditos como agarrar al contrincante, pisotearle o dar patadas de cuestionable legalidad, todo ello animado con gráficos muy conseguidos y un sonido ambiente casi, casi real.

Si habéis adoptado ya como propio el slogan «mente sana in corpore sano desde el sillón», este nuevo programa de lucha os permitirá una vez más llevar a la práctica lo que tenéis claro en la teoría.

Cristina M. Fernández

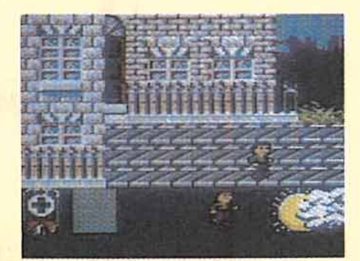


LO NUEVO

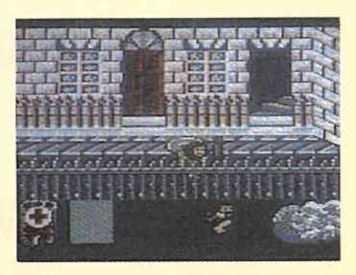
WEREWOLVES OF LONDON

Spectrum, Amstrad, Commodore
Ariola Soft









En la particular galería de monstruos que han animado la pantalla de nuestro ordenador, no podía faltar un personaje tan terrorífico y popular como el hombre lobo. Ahora Ariola Soft le ha brindado la posibilidad de debutar como estrella principal en este arcade lleno de detalles.

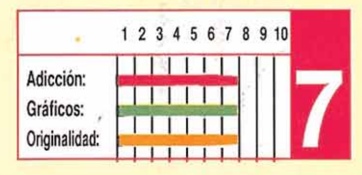
Siguiendo estrictamente la pauta que marca la leyenda nuestro protagonista cambia su fisonomía por las noches adoptando el papel del popular monstruo dispuesto a saciar su apetito con la sangre de los vagabundos que circulan por el «London la nuit».

Durante el día la apariencia humana de nuestro amable monstruito le permitirá camuflarse entre los ciudadanos para inspecionar la ciudad y controlar los diferentes escenarios del juego. Sólo tendrá ligeros enfrentamientos con la policía, que acostumbrada a detener a todos los sospechosos, conducirá sus huesitos a la cárcel, para que haga un alarde de habilidad escapándose.

Tras superar los primeros contratiempos, su objetivo será conseguir siete cruces parpadeantes que le indicarán que la víctima se encuentra cerca.

Werewolves es un arcade de habilidad, en el que la acción aumenta a medida que transcurren las horas del día y en el que además de la habilidad que se precisa en los arcades será imprescindible observar con detenimiento personajes y escenarios. Un divertido juego que hace justicia a uno de los personajes que más «terror» han causado en la pantalla grande.

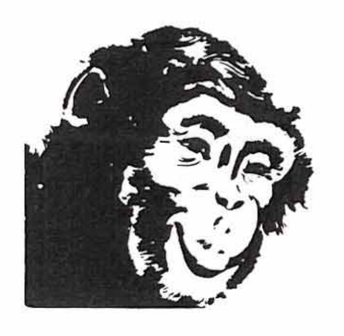
Cristina M. Fernández



CARGADOR OUT RUN

AMSTRAD

```
10 REM Cargador del Outrun
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
..":lin=110:dir=&4000:GOSUB 80:lin=740:d
ir=&A000:GOSUB 80
40 CLS:INPUT"Tiempo infinito? ",a$:IF UP
PER$(a$)<>"S"THEN POKE &A035,0:POKE &A03
6,0:POKE &A037,0
50 INPUT"Fase inicial? (1-15) ",a:POKE &
A039,a
60 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":ON ERROR GOTO 70:|TAPE
70 FOR n=1 TO 1000:NEXT:CLS:MEMORY &7FFF
:LOAD"!",&8000:MODE 0:FOR n=0 TO 15:READ
 a:INK n,a:NEXT:CALL &A000
80 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN
90 READ con:c=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byt
e=VAL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:c=
c+byte:dir=dir+1:NEXT:lin=lin+10:IF con=
c THEN 80 ELSE PRINT"Error en la linea";
lin-10:END
100 REM Primer bloque
110 DATA AF06F6ED79DD360000DD,1281
120 DATA 2B18F8D100FE01067F3E,982
130 DATA 10ED793E54ED79D9E1D9,1537
140 DATA D818DF3D20FDA724C806,1218
150 DATA F5ED78A9E68028F5067F,1547
160 DATA 3E10ED79792F4FD97D3C,1085
170 DATA E60F6FF620D917ED7937,1287
180 DATA C93D20FDA724C806F5ED,1438
190 DATA 78A9E68028F5067F3E10,1143
200 DATA ED79792F4F1F3E2A173D,824
210 DATA ED7937C906F63E10ED79,1302
220 DATA D9E52E00D92111A8E506,1162
230 DATA F5ED78E6804FCD21A830,1493
240 DATA FB21150410FE2B7CB520,959
250 DATA F93E0ACD21A830EA26C4,1243
260 DATA 3E1CCD21A830E13EDABC,1237
270 DATA 38F226C43E1CCD21A830,1076
280 DATA D33EDABC38E4FD2157AA,1506
290 DATA FD6E0026C43E1CCD21A8,1093
300 DATA 30BE3ED7BC30DD2C20EF,1287
310 DATA 26703E1CCD21A830AD3E,929
320 DATA 1CCD21A830A67CFECD30,1279
330 DATA 0EFE9C30CFFD23FD7DFE,1599
340 DATA 5B20CB18C53E0B26B02E,880
350 DATA 083E0B10023E0CCD47A8,625
360 DATA D000003E0ECD47A8D03E,998
370 DATA C5BCCB1526B0D2F5A83E,1508
380 DATA 1DBDC200A800AF0826C4,997
390 DATA 2E01FD2100AC3E071817,621
400 DATA 3EF9ADC64BDD7700DD23,1353
410 DATA 1B26C42E012E013E0418,445
420 DATA 023E0CCD47A8D000003E,790
430 DATA 0ECD47A8D03ED9BCCB15,1357
440 DATA 26C4D237A900AD087AB3,1158
450 DATA 20CCC30DA83EF9ADC64B,1369
460 DATA DD7700DD231B2E023E04,737
470 DATA 26B3CDD6A9D0FD7E04B7,1579
480 DATA 285A6901007F000000FD,616
490 DATA 4E00FD4601DD210000DD,877
500 DATA 094D3E012E0226B3CDD6,833
510 DATA A9D03E7FBD2803325 6AA,1104
520 DATA 2E023E0826B3CDD6A9D0,1131
530 DATA FD5E02FD560369010500,802
540 DATA FD094D7BB226C42E013E,983
550 DATA 04C239A9110DA8ED5357,1029
560 DATA A9113CA9D5ED5B79AAC3,1442
570 DATA 4BA83E0600001BB63E0D,592
580 DATA CD47A83E10CD47A8D03E,1236
590 DATA DBBCCB1526B3D2D4A9C9,1640
600 DATA CD68A82100800 6FFC51E,1126
610 DATA 004B16FF06F5ED78E600,1318
620 DATA A92B501C792FE6804F15,943
630 DATA C2F8A97323C110E22100,1229
640 DATA 001132800632C51A0600,480
650 DATA 4F0913C110F6E5210000,824
660 DATA 11CD800632C51A06004F,714
670 DATA 0913C110F6C17CB72013,1034
680 DATA A7ED42013200A7ED42D8,1207
690 DATA 0901CDFFA7ED42D03C32,1258
700 DATA 56AAC90000C307AA001E,859
710 DATA 2A282200000000000000,116
720 DATA *
730 REM Segundo bloque
740 DATA F32100401100A8018502,661
750 DATA EDB0DD21004011000 1CD,954
760 DATA EAA9F321004011 5BAA01,1022
770 DATA 0001EDB02134A0010C00,672
780 DATA 1121BFED530AABEDB0C3,1350
790 DATA 85AAAF3253223E01328F,901
800 DATA 03C30001000000000000,199
810 DATA *
820 REM Tintas
830 DATA 14,0,6,3,15,9,20,10,26,2,1,16,
3,12,25,24
```



COCO

+ DE 1.000 TÍTULOS

EL UNIVERSO DE

DEMOSTRACIONES • EXCLUSIVIDADES • LAS ÚLTIMAS NOV

AMSTRAD	
MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY	6.000-D
DISCOLOGY 2	8.000-D
ALBUM DE PLATINO	2.000
EL LINGOTE	3.500
720°	875
ART STUDIO	5.500-D
ASPHALT	1.900
ASPHALT	2.800-D
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BATTLE FOR MIDWAY	2.000-D
BATTLE OF BRITAIN	1.200
BATTLE OF BRITAIN	2.000-D
BOB WINNER	2.500-D
BRADE OF FRANKESTEIN	875
BARBARIAN	1.200
BARBARIAN/STIFFLIP	2.250-D
BILLY BARRIOBAJERO	2.200-D
BILLY BARRIOBAJERO	995
CALIFORNIA GAMES	875
CORRECAMINOS	875
CORRECAMINOS/ SOLOMON	2.250-D
CYRUS II CHESS	1.900
CYRUS II CHESS	2.800-D
CAPITAN AMERICA	875
COLOSSUS CHESS 4	3.600-D
COBRA	875
COBRA	2.000-D
COMMANDO	875
COMMANDO	2.250-D
DESPERADO	875
DON QUIJOTE	875
DON QUIJOTE/ MEGACORP	2.250-D
DINAMIC DISC PAK	2.750-D
EL CID	875
EXOLON	875
EXOLON/ZYNAPS	2.250-D
ELITE	3.400
EPYX ON AMSTRAD	3.750-D
ENDURO RACER	880
ENDURO RACER	2.200-D
FREDDY HARDEST	875
FREDDY HARDEST/ PHANTIS	2.250-D
F. MARTIN BASKET	875
F. MARTIN BASKET	2.250-D
FITH QUADRANT	875
GAUNTLET 2	875

AMSTRAD	
GAME OVER	875
GOODY	995
GOODY	1.995-D
GOONIES	875
GUADALCANAL	880
GUADALCANAL	2.200-D
GRAND PRIX 500 c.c.	995
GRAND PRIX 500 c.c.	2.200-D
GHOSTS'N GOBLINS	875
GHOSTS'N GOBLINS	2.250-D
GAME SET I MATCH	2.600
HIGH FRONTIER	880
HYDROFOOL	1.200
HYDROFOOL	2.750-D
INDIANA JONES	875
INFILTRATOR 2	875
IKARI WARRIORS	1.200
JACK THE NIPPER 2	875
KNIGHTMARE	880
JACKAL	875
LAST MISSION	1.900-D
LIVINGSTONE SUPONGO	995
MAD BALLS	875
MATCH DAY 2	875
MEGACORP	875
NEMESIS	1.500
OUTRUN	1.200
PHANTIS	875
PSYCHO SOLDIER	875
PROHIBITION	1.200
PROHIBITION	2.750-D
PAPERBOY	1.200
PHANTON CLUB	875
RENEGADE	875
RENEGADE/WIZBALL	2.250-D
RAMPAGE	880
RIGAR	875
SAMURAI T. THING B.B.	2.250-D
SENTINEL	875
STAR GLIDER	3.000
SUPER SPRINT	880
SUPER SPRINT	2.200-D
STREET BASKETBALL	875
SALAMANDER	1.500-D
SUPER HANG-ON	880
TAI PAN	875
TAI PAN	2.250-D
TRANTOR	875
TRIO	875
TRAPDOOR 2	875

AMSTRAD	
THUNDERCATS	875
THEATRE IN EUROPE	1.200
THEATRE IN EUROPE	2.000-D
TWO ON TWO	880
TWO ON TWO	2.200-D
TRIVIAL PURSUIT	3.400
TRIVIAL PURSUIT	4.300-D
TENNIS 3D	995
TENNIS 3D	2.200-D
WORLD GAMES	875
WONDER BOY	880
WONDER BOY	2.200-D
ZOMBI	1.000
3D GRAN PRIX	2.000
3D GRAN PRIX	2.800-D
6 PAK VOL. 1	1.750
6 PAK VOL. 1	2.750-D
6 PAK VOL. 2	1.750-D
6 PAK VOL. 2	2.750-D

PCW 8256-8512	
MATCH DAY II	3.500
ACE	4.200
BATMAN	3.000
BOUNDER	3.800
COLOSSUS CHESS 4	4.200
CYRUS II CHESS	3.200
3D CLOCK CHESS	3.400
CLASSIC COLLECTION	3.800
DISTRACTION (3 JUEGOS)	4.200
FAIRLIGHT 2	3.500
FOURTH PROTOCOL	4.200
HEAD OVER HEELS	3.200
LEADER BOARD	3.200
ORPHEE	4.200
PSI TRADING CO.	4.200
PAK ALLIGATA (2 JUEGOS)	3.800
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
STAR GLIDER	5.200
SNOOKER BILLAR	4.200
S. BELLE/AIR CONTROL	3.200
TOMAHAWK	4.200
TAU CETI	4.200
TOP SECRET	4.200
JOYSTICK + INTERFACE + SIMULADOR	7.900

PC 1512 Y COMPATIBLES	
ARKANOID	3.900
ALEX HIGGINS BILLAR	2.300
ACE	4.400
BOULDER DASH	3.200
BOULDER DASH II	3.200
BRUCE LEE	3.900
CALIFORNIA GAMES	3.900
CONFLICT IN VIETNAM	5.200
CRUSADE IN EUROPE	5.200
CHECKMATE	3.500
DON QUIJOTE	3.900
DECISION IN DESERT	5.200
DESTROYER	5.000
EPYX ON PC	3.900
FLIGHT SIMULATOR	10.000
F 15 STRIKE EAGLE	4.500
FIVE A SIDE	2.300
GREAT SCAPE	3.900
INFILTRATOR	3.900
KARATEKA	4.200
LIVINGSTONE SUPONGO	4.400
LAST MISSION	4.400
GOODY	4.400
MUSIC STUDIO	5.800
MEAN 18 GOLF	4.500
MACADAM BUMPER	5.200
PHANTIS	3.900
PROHIBITION	5.000
PROGOLF	2.300
PITSTOP II	4.500
SAM FOX STRIP POKER	4.500
STAR GLIDER	5.200
SOLO FLIGHT	4.400
SUMMER GAMES II	4.500
SUB BATTLE	5.500
SILENT SERVICE	5.000
TIGERS IN THE SNOW	5.400
TWO ON TWO (BASKET)	5.000
TOP GUN	3.900
ULTIMA III	5.400
URIDIUM	4.200
WORLD SERIES BASEBALL	4.200
WINTER GAMES	4.500
WORLD GAMES	4.500
JOYSTICK POWER PLAY PAC 1512	12.000
JOYSTICK JOYBOT PC 1512	9.800

COMMODORE 64-128	
SALAMANDER	1.500
SNAP DRAGON	875
STAR WARS	1.200
SUPER HANG-ON	
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BATTLE FOR MIDWAY	2.000-D
BATTLE OF BRITAIN	1.200
BATTLE OF BRITAIN	2.000-D
BARBARIAN	1.200
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN AMERICA	875
CONVOY RAIDER	875
ENDURO RACER	880
FITH QUADRANT	875
FIRE TRAP	880
FALKLANDS 82	1.200
FREDDY HARDEST	875
GAUNTLET 2	875
GAME OVER	875
GUNBOAT	875
IMPLOSION	875
INDIANA JONES	875
INTERNATIONAL KARATE +	880
IWO JIMA	1.200
JACK THE NIPPER 2	875
MATCH DAY 2	875
OUTRUN	1.200
OKINAWA	1.200
OKINAWA	2.000
PLATOON	875
RAMPAGE	880
RENEGADE	875
SUPER SPRINT	880
SILENT SERVICE	1.200
TRANTOR	875
TWO ON TWO	880
THE LAST NINJA	1.200
TAI PAN	875
THEATRE IN EUROPE	1.200
THEATRE IN EUROPE	2.000-D
WATERPOLO	875
WORLD GAMES	875
WONDER BOY	880
TANK	875
MEGACORP	875
YOGI BEAR	875
X-15	880
6 PAK VOL. 1	1.750
6 PAK VOL. 2	1.750

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA**. TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN COMPLETA: ....

.... TEL. ....

TÍTULOS: CPC ☐ PCW ☐ PC ☐ SPE ☐ C64 ☐ ATARI ST ☐ MSX ☐ PRECIO:

....

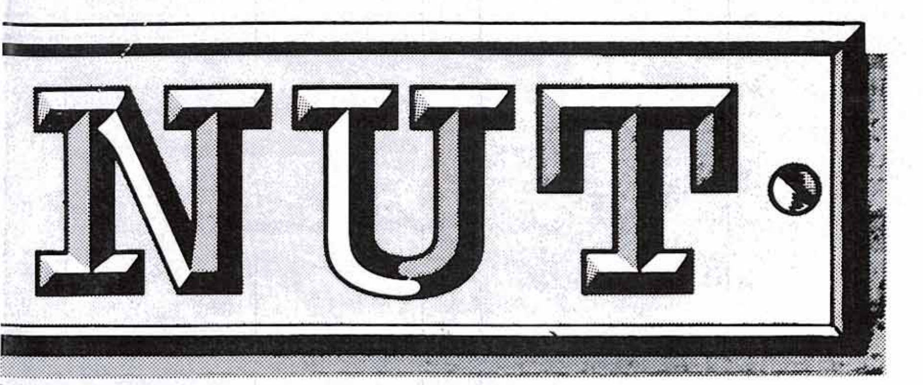
....

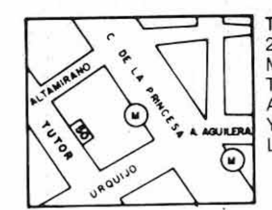
GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL: ....

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO





TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SÁBADO

L "SOFTWARE"

¡NUEVO! DISTRIBUIDOR OFICIAL ATARI ST

'EDADES • LOS MEJORES PRECIOS • IMPORTACIONES

SPECTRUM	
PHOENIX III-E	6.500
ALBUM DE PLATINO	2.500
EL LINGOTE	2.800
ATHENA	875
ALIEN EVOLUTION	875
ARKANOID	800
ARMY MOVES	875
ASTERIX	875
ARQUIMIDES XXI	875
ACE 2	875
ACRO JET	1.200
ART STUDIO	3.000
ARTIST II	3.000
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BATTLE OF BRITAIN	1.200
BISMARK	1.900
BREAKTHRU	800
BAZOOKA BILL	800
BLACK MAGIC	875
BRIDE OF FRANKESTEIN	875
BUBBLER	875
BARBARIAN	1.200
BOMB JACK II	1.200
CALIFORNIA GAMES	875
CONVOY RAIDER	875
CHALLENGE GOBOTS	875
CORRECAMINOS	875
CAPITAN AMERICA	875
COMMANDO	875
COLOSSUS CHESS 4	875
COBRA	875
DESPERADO	875
DEATH WISH 3	875
DARK EMPIRE (WAR GAME)	1.900
DON QUIJOTE	875
DRAGON'S LAIR II	800
DUSTIN	875
EL CID	875
EXOLON	875
ENDURO RACER	880
FREDDY HARDEST	875
F. MARTIN BASKET	875
FIST II	875
FITH QUADRANT	875
FIRETRAP	880
GUDALCANAL	880
GAUNTLET 2	875

SPECTRUM	
GOODY	995
GAME OVER	875
GHOSTS'N GOBLINS	875
GALACTIC GAMES	880
HIGH FRONTIER	880
HEAD OVER THE HEELS	800
INFILTRATOR 2	875
INDIANA JONES	875
IMPLOSION	875
JACKAL	875
JACK THE NIPPER 2	875
JAIL BREAK	1.500
KRAK OUT	800
LAST MISSION (OPERA)	995
LAST MISSION (ERBE)	875
LIVINGSTONE SUPONGO	995
MASK	875
MATCH DAY 2	875
MEGACORP	875
MAGMAX	800
MAD BALLS	875
MARIO BROSS	800
NEMESIS	1.500
OUTRUN	1.200
PHANTON-CLUB	875
PHANTIS	875
PLATOON	875
PROHIBITION	1.200
PSYCHO SOLDIER	875
QUARTET	880
RENEGADE	875
REX HARD	895
RANARAMA	800
STARDUST	875
SUPER SPRINT	880
SOLOMONS KEY	875
STIFFLIP & CO	1.200
SUPER HANG-ON	880
SAILING	880
STARGLIDER	3.000
STARFOX	875
STOPBALL	875
SENTINEL	875
SAMURAI TRILOGY	875
SLAP FIGTH	875
STAR RAIDERS II	880
SILENT SERVICE	1.200
SUPER SOCCER	875

SPECTRUM	
SCCOBY DOO	1.200
SURVIVOR	800
SPIRITS	800
SABOTEUR II	800
TRIO	875
TTRAPDOOR 2	875
TRANTOR	875
THE EIDOLON	880
THE GREAT SCAPE	875
THUNDERCATS	875
THEATRE IN EUROPE	1.200
TWO ON TWO	875
TERRA CRESTA	800
TT RACER	1.200
TRIVIAL PURSUIT	3.400
THE NIGHTMARE RALLY	800
UCHI MATA	800
URIDIUM	800
WORLD GAMES	875
WONDER BOY	875
YOGI BEAR	875
6 PAK VOL. 1	1.750
6 PAK VOL. 2	1.750
720°	875

SPECTRUM + 3	
DINAMIC PAK	2.500
MULTIFACE THREE	10.700
PROHIBITION	2.750
PHANTIS/FREDDY HARDEST	2.500
40 PRINCIPALES (C/VOL.)	2.500
GAME SET I MATCH	3.800
GOODY	1.995
TRIVIAL PURSUIT	4.300

JOYSTICK'S Y MATERIAL	
QUICK SHOT 1	1.100
QUICK SHOT 2	1.500
ZERO-ZERO SPE+ 2	1.800
KONIX	2.800
PRO 9.000	3.400
CHEETAH + 125	2.200
CHEETAH MATCH 1	3.400
DISCO 3'' (AMSOFT)	700
TAPA TECLADO CPC 464	2.300
TAPA TECLADO CPC 6128	2.500
PHASOR ONE	3.200
KONIX + 2 + 3	=.400

MSX	
ALBUM DE PLATINO	1.700
ARMY MOVES	875
ARQUIMIDES XXI	875
ALTA TENSION 007	875
AWF W. MONTY	875
ACE OF ACES	1.200
ALIENS	880
COLOSSUS CHESS 4	1.900
COBRAS ARC	875
COSA NOSTRA	995
DESPERADO	875
DEMONIA	995
DEATH WISH 3	875
DUSTIN	875
DESOLATOR	800
FREDDY HARDEST	875
F. MARTIN BASKET	800
GOODY	995
HOWARD THE DUCK	880
INTERNATIONAL KARATE	995
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	995
LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-D
NUCLEAR BOWLS	875
NONAMED	875
PHANTIS	875
PHANTOMAS II	875
RUNNER	995
STARDUST	875
STOP BALL	875
SORCERY	875
WINTER GAMES	875
GAME MASTER	5.200-K
GOONIES	4.500-K
GREEN BERET	4.500-K
KNIGHT MARE	4.500-K
KONAMI SOCCER	4.500-K
NEMESIS	4.500-K
NEMESIS 2	5.200-K
MAZE OF GALIOUS	5.200-K
METAL GEAR (MSX 2)	5.200-K
PENGUIN ADVENTURE	4.500
Q-BERT	4.500
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	5.200-K

D=DISCO
K=CARTUCHO

MATERIAL ATARI ST	
520 STF	78.000
1040 STF	135.000
MON. FOSFORO BLANCO	33.500
MON. COLOR SC1224	67.000
520STF+MON. F.B.	110.250
520STF+MON. COLOR	143.000
1040STF+MON. F.B.	165.000
1040STF+MON. COLOR	198.000
IMPRESORA SMM804	42.000
CABLE MONITOR/TV	3.900
5 DISCOS 3.5'' SC/DD	2.400
5 DISCOS 3.5'' DC/DD	3.000

SOFTWARE ATARI ST	
GESTION CONTABLE	21.900
FACTURACION	21.900
GESTION ALMACEN	16.000
CONTROL PROVEEDORES	21.900
GESTION FACTURAS (IVA)	16.000
LOS 5 MODULOS	72.800
PROCESADOR DE TEXTOS	8.400
BASE DE DATOS	12.900
LOGITIX	25.000
ST BASIC	8.400
ST LOGO	8.400
NEOCHROME	12.900
PECAN UCSD PASCAL	17.500

JUEGOS	
ARKANOID	3.900
BARBARIAN	3.900
CORRECAMINOS	3.900
GAUNTLET	3.900
GAUNTLET 2	3.900
INDIANA JONES	3.900
KARATE MASTER	3.900
METROCROSS	3.900
RANARAMA	3.900
TYPHON	3.900
TAI PAN	3.900
TRAILBLAZER	3.900
XEVIOUS	3.900
3D GALAX	3.900

PAQUETES ATARI ST

* PARA EL ENVIO DEL MATERIAL CONSULTARNOS

Nº 1
ATARI 520 STF
MONITOR FÓSFOR BLANCO
IMPRESORA SMM804
147.000 ptas.

Nº 2
ATARI 520 STF
MONITOR COLOR SC1224
IMPRESORA SMM804
179.000 ptas.

Nº 3
ATARI 1040 STF
MONITOR FÓSFOR BLANCO
IMPRESORA SMM804
200.000 ptas.

Nº 4
ATARI 1040 STF
MONITOR COLOR SC 1224
IMPRESORA SMM804
232.000 ptas.

GARANTIA OFICIAL ATARI ESPAÑA

Esta sección está dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.

Army Moves SPECTRUM

POKE 57367,195. En la primera fase no te caes por el puente.

Carlos Luis Pena (Sevilla)

Renegade AMSTRAD

Si nos ponemos al lado de una altura, por ejemplo en la primera fase a la derecha del todo, y encerramos a algún enemigo, sólo le tendremos que dar un golpe y caerá. Los pokes son:
POKE &5062,&dd:POKE &506B,&49:POKE &5068,&55

Daniel Villa (Sevilla)

Starbyte SPECTRUM

POKE 48900,201. Elimina el efecto inicial.
48420,201. Elimina el efecto final.
48761,201. Elimina el efecto de música.
50128,n:n = número de vidas.
El inicio del programa es 48470.

Francisco Vinuesa Pérez (Valencia)

De chip a chi

"Sábado Chip", de 17 a 19 h.

POKERAREZAS

Game Over SPECTRUM

POKE 32342,0. Al retroceder una pantalla en la primera parte del juego apareces en la misma pero al final.

Roberto Arriola (Madrid)

Ghosts'n Goblins SPECTRUM

POKES 27472,201. Chico invisible.
25700,201. No sale ningún objeto móvil. Sólo zombis.
26185,201. Para no quedarse en calzones.
25346,201. Salen duendes en la 1.ª fase.
25400,201. El diablo sale doble.
27049,201. Dispara a un lado un arma y al otro la otra.
34583,201. Coge el arma automáticamente.
39413,201. Las plantas no disparan.

Francisco Viniliesa Pérez (Valencia)

Nebulus COMMODORE

POKE $93BA,$26. Si nos chocamos con un enemigo en la primera fila de escalones «caeremos» a la parte de arriba. Si añadimos POKE $9395,$A9, al caer a causa de un enemigo «caeremos» arriba, por el final de la torre, estemos en la fila que estemos.

Javier Sánchez



Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviárnoslos a MICROMANÍA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.

MISSION

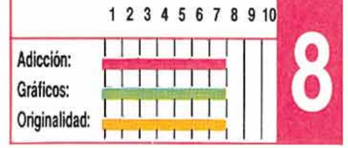
Loriciels

Loriciels ha aplicado en este nuevo programa, la fórmula del arcade tradicional añadiendo unas pequeñas gotas coloristas que le distinguen de otros títulos aparecidos con la misma temática.

Nuestra misión a grandes rasgos consiste en eliminar a un agente del terrible Malox, que se ha apoderado de la fórmula de la bomba megatrón con la intención de venderla a una potencia hostil. Para enfrentarnos a tan osado objetivo disponemos de un original casco láser con el que podremos matar a algunos de nuestros enemigos y superar otros tantos obstáculos. Sin embargo, aunque la efectividad del casco es ilimitada, para poder completar con éxito la misión deberemos servirnos de otros objetos que encontraremos repartidos en las más de 80 pantallas de que consta el juego.

Gráficamente Mission no es un programa espectacular, sin embargo, los efectos sonoros están muy conseguidos, destacando especialmente la presentación. Gracias a la variedad de enemigos y obstáculos que encontraremos en nuestro recorrido intentar completar con éxito la aventura puede exigir de nosotros un gran derroche de habilidad y precisión como en los mejores arcades de la historia del software. Con él podremos pasar un buen rato, mientras nos deleitamos con una banda sonora, casi, casi de película.





MGT

Loriciels

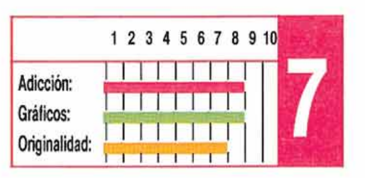
La mayoría de los programas de la compañía francesa Loriciels tiene un estilo propio que les unifica entre sí. Este es el caso de MGT, gráficos no demasiado espectaculares, pero efectivos, y un sonido muy cuidado que roza la perfección.

Nuestro objetivo es guiar un sofisticado tanque a través de una estructura laberíntica que conforma un mundo de hielo. Controlar a nuestro tanque al principio puede de ser algo costoso, pero con algo de práctica este pequeño contratiempo queda solventado y podemos dedicarnos a practicar el complicado arte de eliminar enemigos y superar obstáculos. Para ello disponemos de un láser que nos librará de algunos enemigos y nos permitirá abrirnos paso a través de algunos obstáculos, y de un surtidor de aire que eleva a nuestro tanque para que supere los bloques de hielo que por su altura y espesor no pueden ser destruidos.



Una de las características más espectaculares del juego es la digitalización de la voz humana que encontramos en la pantalla de presentación, así como la digitalización de la risa que sirve para indicarnos que hemos fracasado en nuestra misión.

MGT puede proporcionarnos largas horas de diversión si estamos dispuestos a recorrer el complejo laberinto que ambienta este sensacional arcade.



CYRUS II CHESS

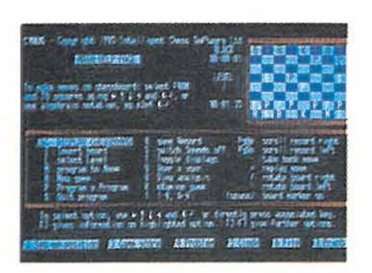
Microbyte

Cyrus II Chess es, sin duda, el mejor programa de ajedrez que hemos visto para PC. Incluye variadas opciones, pero la que más llamará la atención a los expertos es la posibilidad de jugar contra el ordenador en dieciséis niveles de dificultad.

Los gráficos por añadidura están muy conseguidos sobre todo por el realismo alcanzado en la perspectiva en tres dimensiones y en el movimiento de las piezas por el tablero. De todos modos si algún jugador prefiere desarrollar sus conocimientos de la forma tradicional puede seleccionar la opción de dos dimensiones con un tablero plano.

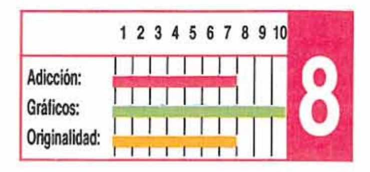
En general la respuesta del ordenador es rápida en casi todos los niveles, aunque lógicamente en los niveles más altos al aumentar la dificultad la espera puede ser un poco tediosa. Cyrus II nos permite analizar las jugadas,





cambiar de piezas en cualquier momento de la partida, repetir jugadas, pedir ayuda si nos encontramos algo despistados y grabar en diskette la partida entre otras características constantes en otros juegos de ajedrez. Por todo ello los expertos van a encontrar un buen compañero que además de tener una gran biblioteca de aperturas y de jugadas tipo, aumenta considerablemente la dificultad a partir del nivel doce.

Cyrus II, como habréis deducido es un buen ajedrez con detalles muy cuidados y con una esmerada presentación. Una gran capacidad de juego en un programa que a pesar del inconveniente a priori de haber sido programado en 1985, todavía no ha encontrado aún un competidor de su talla.



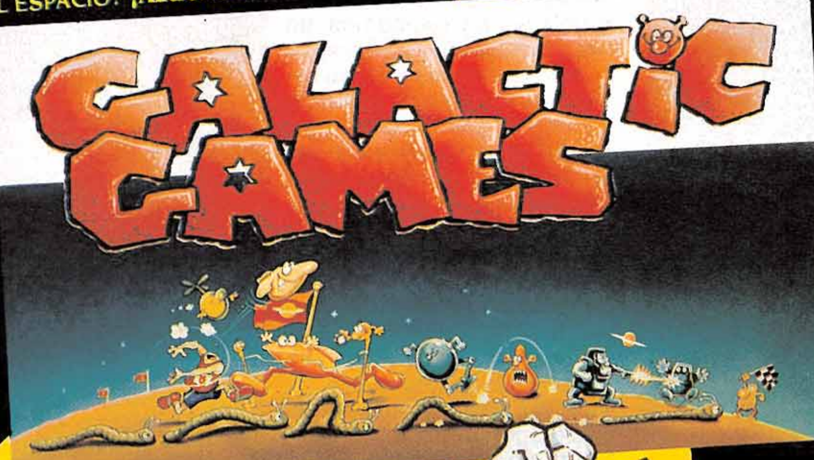
ENTRA EN EL MUNDO DE LO IMPOSIBLE...

PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA

ASOMBROSAMENTE FACIL DE ENTENDER. ASOMBROSAMENTE DIFICIL DE SER UN MAESTRO. TU PUEDES SERLO ¡ATREVETE!



¿HAS VISTO UNA OLIMPIADA DE GUSANOS EN EL ESPACIO? ¡ALUCINANTE!



RAMPAGE

LUCASFILM GAMES

PRESTIGE COLLECTION



THE EIDOLON · RESCUE ON FRACTALUS
BALLBLAZER · KORONIS RIFT

CASSETTE FOR ZX SPECTRUM 48K and 128K

ACTIVISION ENTERTAINMENT SOFTWARE

CUATRO GRANDES DE LUCASFILM, EN UNO,

CASSETTE : 1.199
DISCO AMSTRAD : 2.995

Disponibles con:
COMMODORE C
SPECTRUM S
AMSTRAD (cass./disco) A

SIGUE A RAMPAGUE ¡PERO CUIDADO!

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

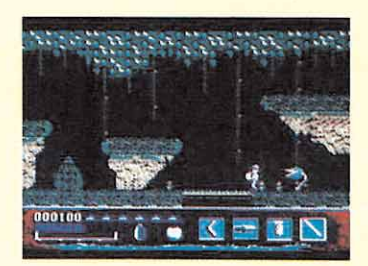
LIVINGSTONE, SUPONGO

Opera Soft

Si sumamos el ingenio de un buen guión, la calidad de unos gráficos bien cuidados, y le agregamos un poquitín de «salero», seguro que resultará un juego excelente. En esta ocasión el equipo de Opera Soft ha preparado un cocktel que sin duda alguna contiene estos elementos y alguno más.

Un tal David Livingstone allá por los años 50 se fue a África repetidas veces, hasta que un buen día no regresó. Todo el círculo de exploradores se preocupó de buscarlo sin cesar, pero sólo uno logró dar con su paradero... ¿tal vez tú?

En una intrincada selva, en donde tras su explendorosa flora se ocultan los animales más fieros (algunos menos), cada senda ha sido trazada por el paso esporádico de los lugareños y por los frecuentes desplazamientos de la abundante fauna del lugar. Allí te enfrentarás a multitud

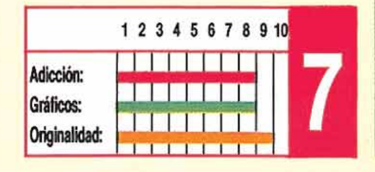




de situaciones que deberás resolver con las pocas armas de que dispones, a saber: una espada, un boomerang, una pértiga y un zurrón repleto de viejas granadas de mano. Son pocas, pero muy efectivas si se utilizan en el momento oportuno, aunque en algunas ocasiones unos instantes de duda pueden contribuir a que recibamos un «cocazo», o cosas peores.

Pero defenderse, no es suficiente, cada paso adelante supone un nuevo reto al ingenio del osado aventurero que por si fuera poco ha de tener un gran sentido de la orientación para hallar el camino correcto que conduce al recóndito lugar en donde supuestamente se halla el famoso explorador.

Hay que tener mucho cuidado, de lo contrario, podríamos ver en un futuro un vídeo-juego con tu nombre como título... supongo.



SUPER CYCLE

Epyx

Nada más excitante que una carrera contrareloj, y más si ésta la debemos realizar a la grupa de una impresionante moto de competición.

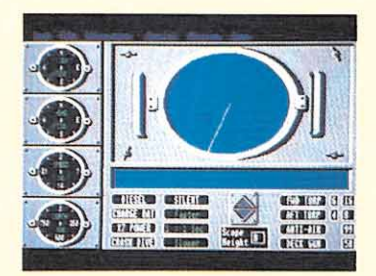
Sus características, 1.000 cc de cilindrada, con una caja de cambios de tres velocidades. que le permite alcanzar nada menos que una velocidad superior a los 200 km/h. No estaría completo el equipo sin la indumentaria que corresponde a un piloto de tus cualidades, entonces manos a la obra, pinta el carenado con tus colores, preferidos, diseña tu ropa y adopta para ella los colores más vistosos y disponte a triunfar.

Ahora si estás preparado, las motos en posición de partida, los nervios a flor de piel,

SUB BATTLE SIMULATOR

Epyx

Sub battle Simulator no es sólo un simulador de submarino como fácilmente se podría deducir de su título. Es un programa dotado de una gran versatilidad de juego, tanto de emulación como de estrategia. Básicamente se puede acceder a tres tipos de misiones, la primera lógicamente corresponde a prácticas, necesarias para iniciarse en las artes de navegación, defensa y ataque, con tres niveles de dificultad. Con las otras dos se puede seleccionar el tipo de misión a realizar, desde una sencilla, de la que recibimos secreta información, hasta la más compleja, en la que participamos en una de las 60 batallas navales que marcaron un hito en la última Guerra Mundial.





La calidad, apariencia y utilización del cuadro de mandos raya en la realidad, dispone de control de motores diesel o eléctrico, radar, sonar, periscopio, indicadores de situación, profundidad, velocidad y planos de navegación, que cubren el teatro de operaciones de los principales Océanos (Atlántico y Pacífico), en los que se incluye una opción de «zoom» para mayor precisión de detalles.

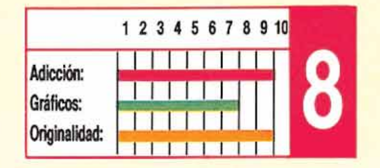
El sistema defensivo, es la función del navío seleccionado. Podemos utilizar torpedos, cañones y antiaéreos de cubierta con sus municiones correspondientes.

No nos podemos olvidar de las comunicaciones, tanto con el exterior como con cada sala del navío donde los maquinistas, artilleros, radio, etc. realizan las tareas encomendadas por su capitán.

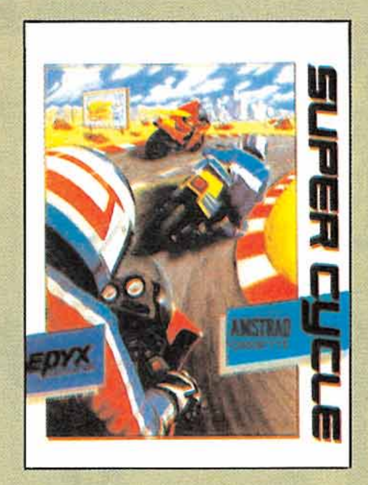
Tras efectuar la selección de nacionalidad, se ofrecen varias posibilidades, en el bando alemán, se puede operar con submarinos tipo II-D, VII-C o XXI y realizar hasta 36 distintas incursiones contra convoys americanos.

Eligiendo nacionalidad norteamericana los submarinos disponibles serán tipo S o GATO y su campo de operaciones tendrá lugar en aguas del Pacífico, dónde la marina japonesa desarrolló su despliegue naval.

Un juego que sin duda hará las delicias de los adeptos a los War-Games.

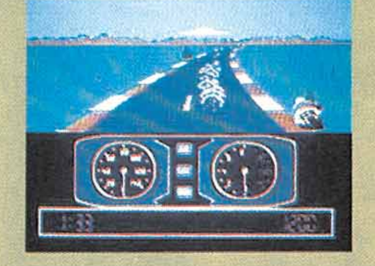


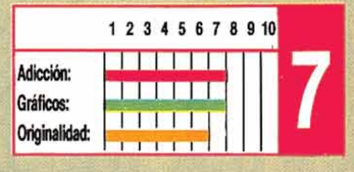




una última mirada a tus competidores y mientras tus sentidos se concentran en la señal de salida, tus dedos acarician los mandos prestos a poner el vehículo en marcha. ¡GO!, grita el juez dando el banderazo de salida, al cual responde el rugido de las máquinas toda vez que se lanzan a la carrera. Los primeros momentos son importantes, de reojo pero con atención observas el cuentarrevoluciones, el motor alcanza su mejor régimen hay que cambiar de velocidad, ¡CLIC!, ya está, ahora la táctica de carrera, cuidado hay pilotos un tanto suicidas, ojo, todos quieren efectuar el mejor trazado en las curvas. Hay que anticiparse, saber ceder a veces es tan importante como saber adelantar.

Definitivamente, el mundo de la competición es emocionante, aunque, como en esta ocasión se realice en un circuito de las dimensiones de un monitor de TV.



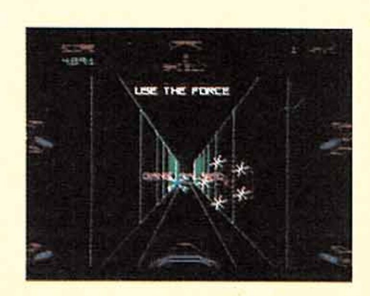


STAR WARS

Domark

Todos recordamos con emoción el desenlace del film *La Guerra de las Galaxias,* cuando Luke Skywalker decide destruir a la Estrella de la Muerte, utilizando para ello el único tipo de navío capaz de «colarse» en sus proximidades y alcanzar su único punto débil, la salida de gases de la descomunal nave de guerra.

Bajo este argumento se desarrolla también la acción del programa. En primer lugar debes burlar o destruir las sucesivas oleadas de cazas del Imperio que tratarán de evitar por todos los medios la aproximación de tu Ala X, tarea nada sencilla pues sus pilotos han sido duramente entrenados.

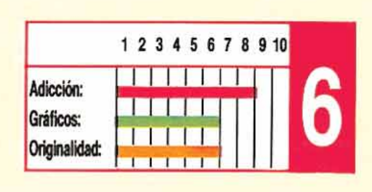


Acercarse a la superficie de la gran nave, significa entrar en el campo de acción de sus defensas. Torres de observación provistas de múltiples rayos láser controlados por computadora, convierten a la nave en una eficaz red de destrucción; tan sólo un hábil piloto podrá sortear sus disparos y completar con éxito la misión.

Ya en las estrechas y laberínticas trincheras hay que buscar el camino que conduce al éxito. Mientras, de la mejor forma posible, maniobras para repeler los sucesivos ataques de los sistemas de defensa que poco a poco tratarán de rebajar tu campo de fuerza.

La alocada carrera debe continuar hasta alcanzar el objetivo final. Cuando éste aparezca ante tus ojos debes realizar tu última pirueta haciendo blanco con tu misil...

Excitante de principio a fin y con una gran rapidez de acción, que poco a poco te integran en esta emocionante batalla sin tregua.



INDIANA JONES EN EL TEMPLO MALDITO

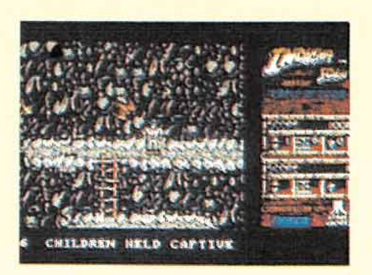
U.S. Gold

Si nuestro valiente héroe, supo sobrellevar hasta sus últimas consecuencias la responsabilidad que «voluntariamente» aceptó ante los habitantes de Mayapor, también tú podrás emular su extraordinaria aventura.

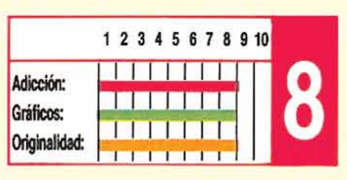
Ocultos tras los pasadizos del Palacio de Pankot, extrañas galerías conducen a las entrañas de la tierra, donde cientos de indefensas criaturas trabajan hasta la extenuación bajo la brutal tutela de los Thugees para mayor «gloria» y riqueza del Sumo Sacerdote Mola Ram.

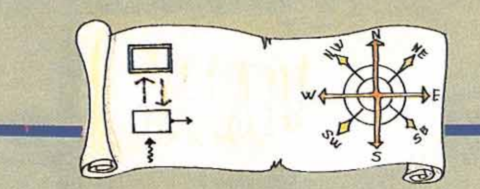
Liberar a los niños, evitando o eliminando a sus guardianes no es tarea difícil si se obra con astucia y habilidad con el látigo, pero... ¿Y los maleficios del sacerdote?

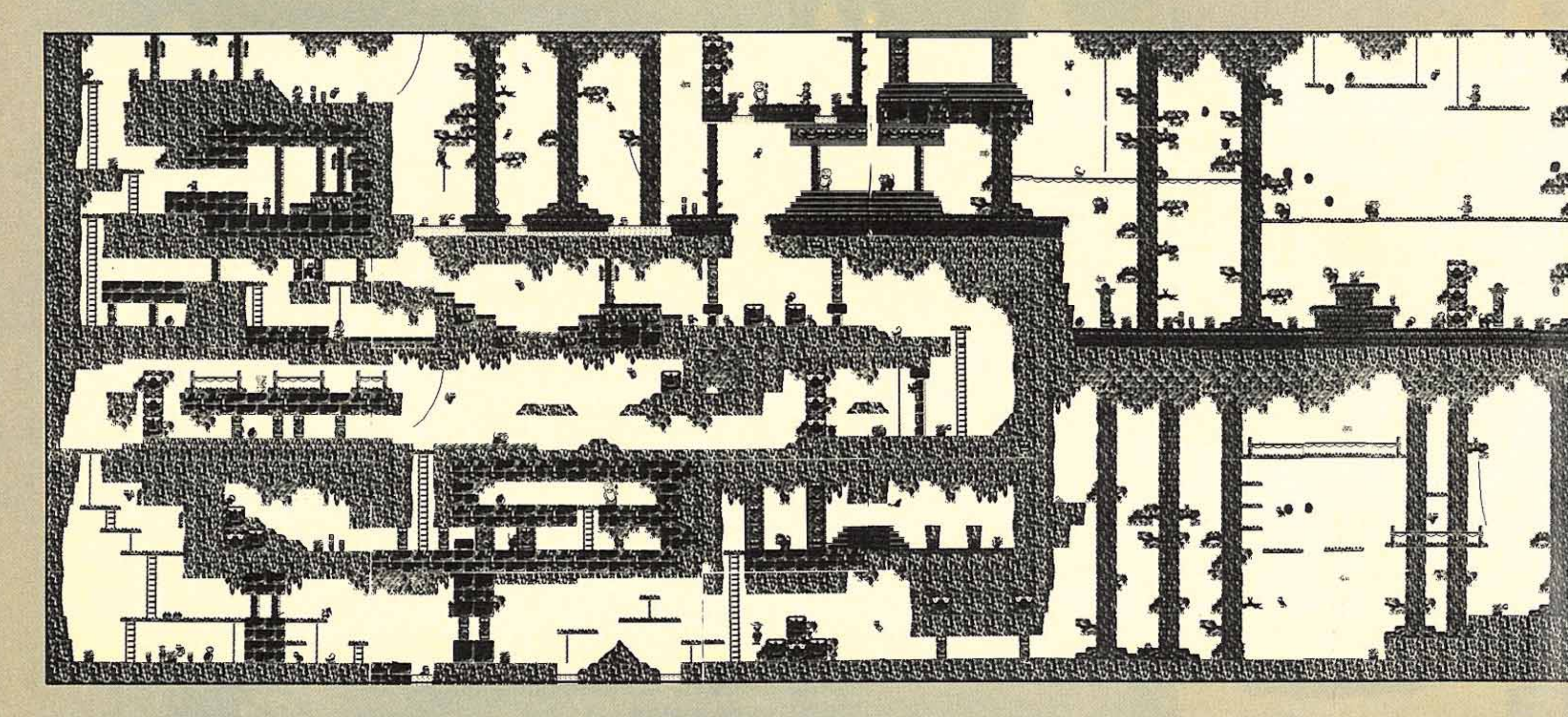


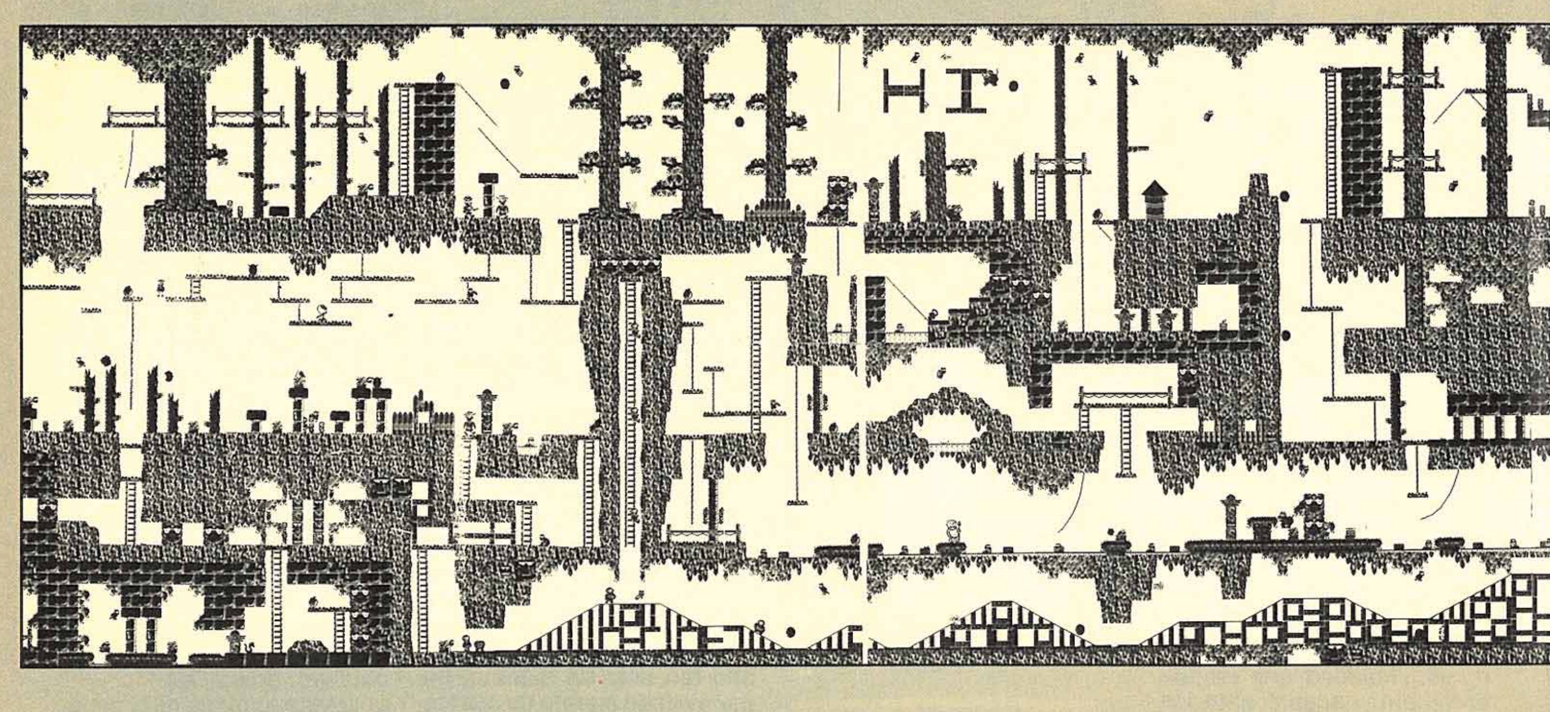


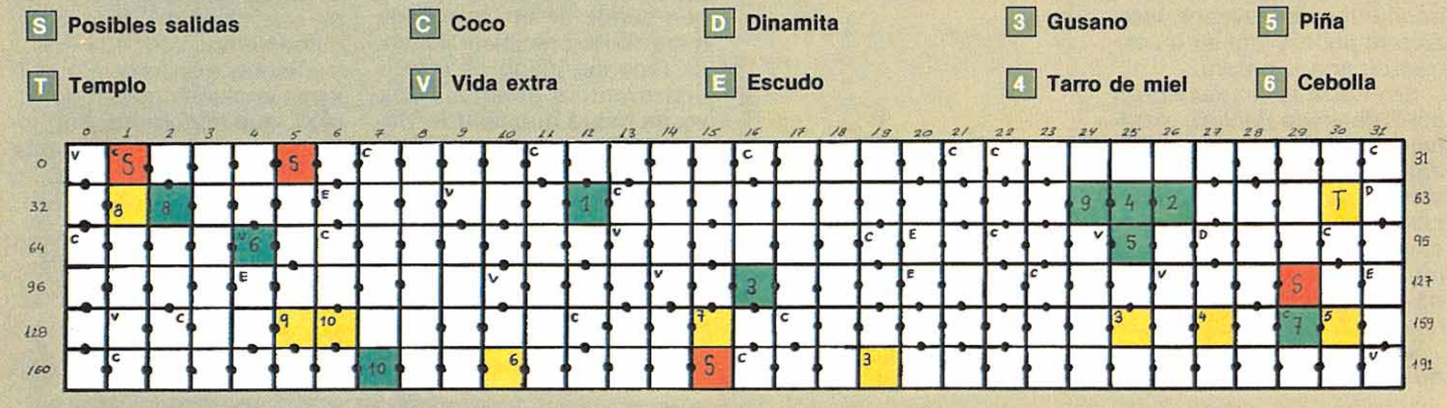
¿Y de los vampiros que...? Y después de recorrer el interior de la mina plagada de peligros, continuar sobre una vagoneta que se desliza sobre frágiles raíles para poder llegar al Maldito Templo donde se rinde culto a la Diosa Kali. Allí está la Gema. La Gema... y más problemas pues ahora hay que salir y para ello tan sólo un camino, un maravilloso puente de cuerda que pende de un no menos maravilloso precipicio. En cada fase del juego se ofrece una aventura distinta, unas veces habrá que usar la violencia, en otras la habilidad, pero en todas... tu ingenio, te hará falta.

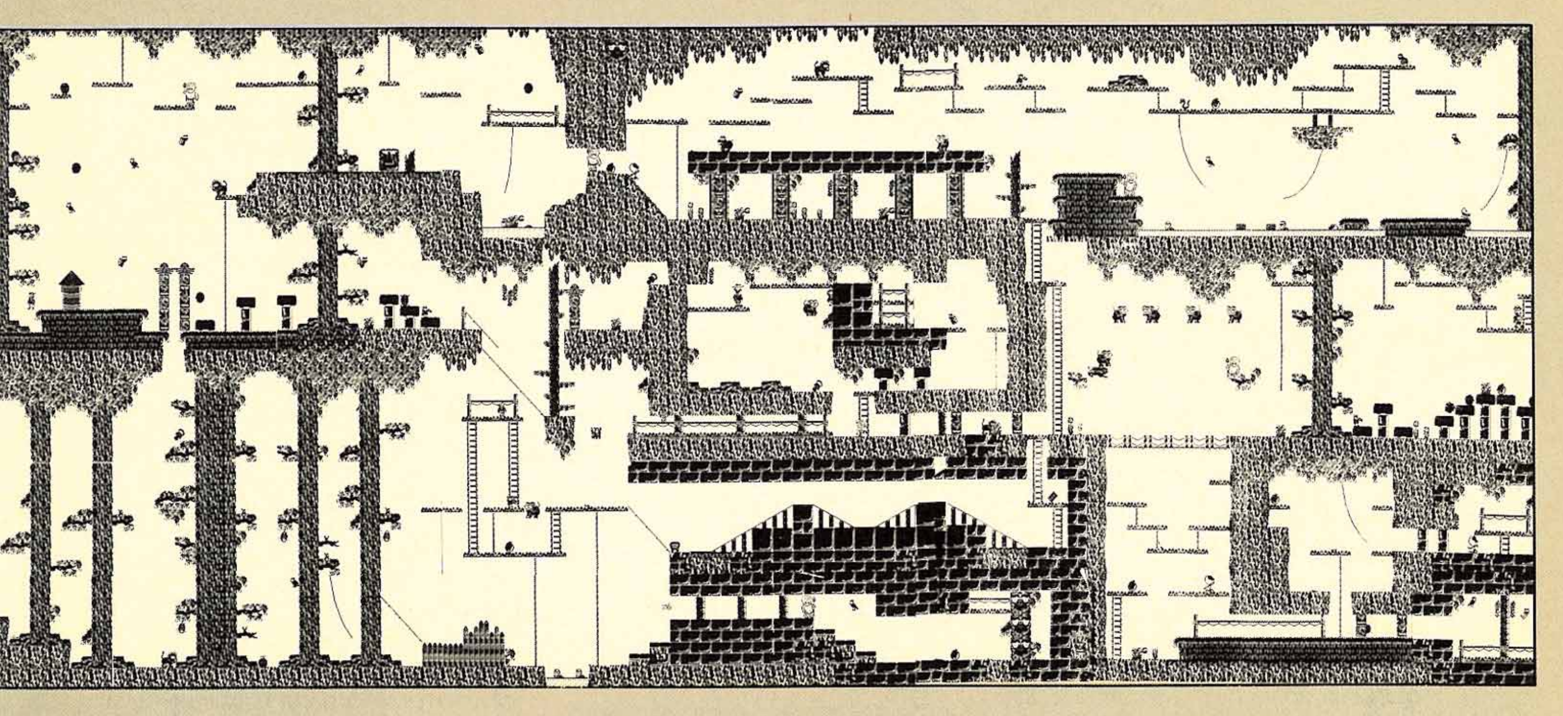


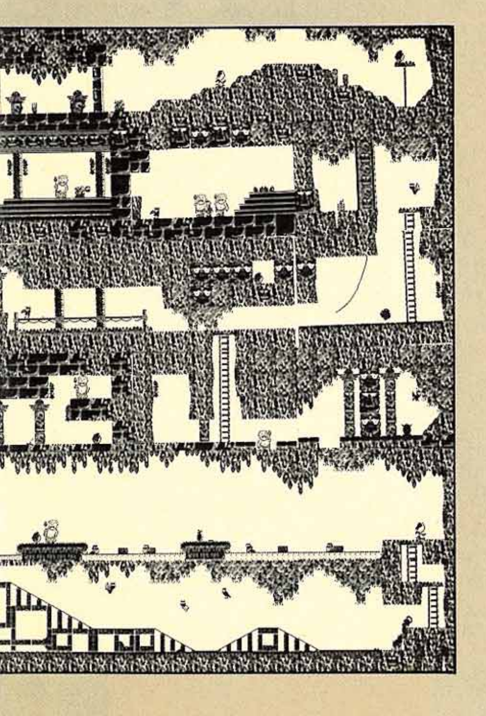





HI


S Posibles salidas
C Coco
D Dinamita
3 Gusano
5 Piña
T Templo
V Vida extra
E Escudo
4 Tarro de miel
6 Cebolla





7 Chocolate

8 Grasa

9 Ratón

10 Cuerda

1 Negro que se ahoga

2 Pañal

Amarillo localización de los objetos. Verde lugar donde utilizarlos (5 y 7 no tienen lugar fijo).

Pedro José Rodríguez Larrañaga

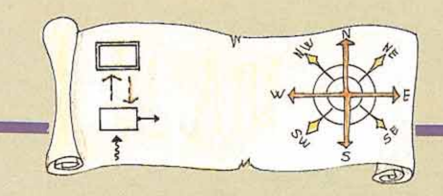
JACK II THE NIPPER

Todo es calma y silencio en la calurosa jungla tropical. Bajo el sol ardiente la vida en la selva transcurre apacible y serena. Pero, de repente, el rugido del motor de un avión, seguido de un espantoso alarido, viene a romper la tranquilidad del ambiente. Pronto, la noticia corre de boca en boca por todos los habitantes de la jungla: ¡Jack ha llegado!

Las cosas han cambiado mucho desde la primera parte del juego que ahora comentamos. Como seguramente recordaréis, Jack decidió, en su momento, ganarse a pulso el título del niño más travieso de su pueblo y, para ello, cometió una serie de gamberradas que le permitieron conseguir su actual y merecida reputación. Pero las víctimas de sus gamberradas denunciaron a la policía las agresiones y daños sufridos, y tras un breve proceso (las pruebas en su contra eran realmente concluyentes), Jack fue condenado a ser deportado a Australia en compañía de su padre.

Pero Jack no está dispuesto, en absoluto, a aburrirse el resto de su vida rodeado de canguros y en mitad del viaje, mientras el avión sobrevuela la jungla africana, se arroja del avión utilizando su pijama como paracaídas ante el asombro de las azafatas. El padre de Jack no se lo piensa dos veces y se lanza detrás de su angelito. Mucho nos tememos que la jungla no volverá a ser lo que era.

El objetivo del juego, al igual que en su primera parte, es intentar ser lo más travieso posible y conseguir que el marcador de travesuras (naughtyometer) alcance su valor máximo. Para ello, tendrás que utilizar adecuadamente los objetos que encontrarás en la jungla tropical para realizar 10 travesuras, cada una de las cuales incrementará el citado

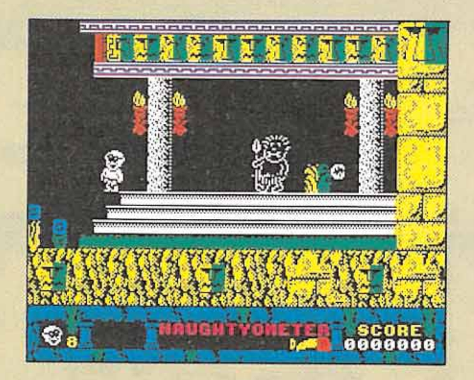


marcador. Cuando hayas realizado las 10 gamberradas, las puertas del templo (pantalla número 62) que habían permanecido cerradas hasta entonces, se abrirán automáticamente. Cuando Jack entre en el templo aparecerá un mensaje de felicitación que supondrá el final de la aventura y tu aclamación como el más grande de los gamberros.

Jack dispone de ocho vidas y dos bolsillos. En el bolsillo de la derecha puede recoger uno de los tres tipos de armas que encontrará en su camino: cocos, dinamita y escudo. Los cocos son el arma principal del juego y ayudarán a Jack a destruir los molestos habitantes de la selva: se lanzan parabólicamente y desaparecen a medida que los usas, si bien, por suerte, son realmente numerosos. Solamente existen dos cartuchos de dinamita y su utilidad será explicada más adelante. Finalmente, el escudo proporciona inmunidad momentánea a los ataques, aunque por desgracia se gaste rápidamente.

El bolsillo izquierdo sirve para almacenar los objetos que te ayudarán en tus gamberradas, de modo que ambos bolsillos permanecen perfectamente independientes y nunca podrás transportar a la vez ni dos armas ni dos objetos. Hay ocho objetos en el juego, todos con su utilidad particular, si bien el gusano aparece duplicado. Explicaremos detalladamente su localización y empleo más adelante. Puedes recoger vidas extra representadas por unos chupetes.

El mapa del juego consta de 192 pantallas dispuestas en una matriz rectangular de 32 pantallas de ancho por seis de alto. A lo largo de sus fas-



cinantes decorados y escenarios atravesarás zonas de grandes árboles en las que podrás utilizar las lianas para saltar de un árbol a otro, troncos que se deslizan por el río y te permiten cruzarlo, fastuosos templos indígenas e incluso minas subterráneas surcadas de raíles con sus correspondientes vagonetas.

Cómo ser un verdadero gamberro

Os indicamos, a continuación, las tareas a realizar para conseguir que el indicador de travesuras alcance su nivel máximo. Únicamente tener en cuenta que el orden de las travesuras es totalmente indistinto y que de ellas solamente ocho exigen la utilización de un determinado objeto. Una vez realizadas, dirigiros al templo subiendo por la escalera de la pantalla 27 y bajando por los árboles en la 28, entrando al templo desde la pantalla 61. Nunca lleguéis al templo sin haber completado las 10 misiones, pues de lo contrario sería imposible volver a subir.

— **Primera gamberrada.** Coger el bote de grasa de la pantalla 33 y, tras saltar por los árboles, dejaros caer sobre la rama que se encuentra sobre la cabeza de Tarzán (pantalla 34), el cual se encuentra suspendido de una cuerda. Arrojando la grasa sobre Tarzán (pulsando simultáneamente abajo y fuego) éste resbalará de la cuerda y caerá al agua.

— **Segunda gamberrada.** Coger el ratón de la pantalla 133. Casi todos sabréis que los elefantes tienen un horrible pánico a los ratones, así que solamente nos queda encontrar el elefante adecuado. En la pantalla 56 podréis observar un pequeño elefantito blanco, el único inmóvil de todos los elefantes del juego. Soltando el ratón a su lado, conseguiremos que el paquidermo asustado se suba a la rama del árbol y comience a dar saltos de terror.

— **Tercera gamberrada.** Coge un gusano, teniendo en cuenta que existen dos gusanos exactamente iguales en las pantallas 153 y 179. El gusano sirve para destruir el puente de la pantalla 112, permitiendo de esta manera el acceso a nuevas pantallas inferiores.

— **Cuarta gamberrada.** Coge el tarro de miel de la pantalla 155 y dirígete a la pantalla 89, donde deberás arrojar su contenido en el interior de la cabaña. Aunque en principio no ocurra nada, si esperas unos segundos observarás a cuatro negros salir corriendo de la cabaña y arrojarse al agujero del suelo, momento en el que se incrementará el marcador de travesuras.

— **Quinta gamberrada.** Con la simple ayuda de los cocos destruye el panal de abejas que se encuentra en la pantalla 58, escapando rápidamente para evitar el ataque de las abejas enfurecidas.

— **Sexta gamberrada.** En la pan-

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR JACK THE NIPPER II
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272TO323:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>5065THENPRINT"ERROR EN DATAS...";:STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE301,44
40 INPUT"INMUNE A BICHOS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE304,44
50 INPUT"INMUNE A GOLPES (S/N)";G$:IFG$="N"THENPOKE307,44
60 INPUT"INMUNE A CAIDAS (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE312,44
70 INPUT"INMUNE AL AGUA (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE315,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE JACK THE NIPPER II Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,134,9,140,135,9,96,162,43,160,1,142
110 DATA 114,6,140,115,6,76,0,6,169,44,141,170,199,141,28,130,141,16,130
120 DATA 162,96,142,48,151,141,13,130,76,16,128,70,86,67
```

```
VIDAS INFINITAS
POKE 51114,44
INMUNE A BICHOS
POKE 33308,44
INMUNE A GOLPES
POKE 33296,44
ILESO EN CAIDAS
POKE 38704,96
INMUNE AL SUELO
POKE 33293,44
ARRANQUE
SYS 32784
```



talla 44 tendrás que poner en juego toda tu habilidad para conseguir que el guardián que custodia la salida derecha de la pantalla se ahogue en el río. Ten en cuenta que no vale dispararle y que para que comience a caminar hacia el río, debes acercarte bastante a él y escapar de nuevo hacia la izquierda antes de que te atrape.

— **Séptima gamberrada.** Recoge la piña de la pantalla 160 y un cartucho de dinamita (hay dos, en las pantallas 63 y 91). Dirígete a una pantalla en la que haya un tornado (hay varias, una de las posibles es la número 89) y observa que el tornado es, en realidad, un gran lobo que cambia su apariencia periódicamente. Con la ayuda de la piña y la dinamita podrás destruir el tornado cuando éste se encuentre bastante cerca de Jack.

— **Octava gamberrada.** Coge la cuerda de la pantalla 134, si bien para llegar a ella tendrás que realizar un peligroso recorrido entre las copas de los árboles y los puentes de madera. Con la cuerda en tu poder, dirígete a la pantalla 167 y, una vez subido al árbol, colócate en la rama a la derecha del mismo. Cuando el guerrero se coloque justamente debajo de la rama, lanza la cuerda y conseguirás que el negro quede atado de la rama colgado de los pies.

— **Novena gamberrada.** Coge la tableta de chocolate (pantalla 143) y dirígete a cualquier pantalla que tenga río, troncos flotantes y hombres nadando en el río (hay muchas que corresponden a esta descripción, como puede ser la número 157). Subido a un tronco, activa el objeto cuando el hombre pase a tu lado, con lo que conseguirás que se convierta en mono.

— **Décima gamberrada.** Coge la cebolla de la pantalla 170 y dirígete a la pantalla 68. Actívala y observarás sorprendido que las tres hienas de la pantalla, famosas por su estúpida risa, se ponen a llorar (todo un espectáculo).

Cargador de Spectrum y Amstrad

Con el cargador que os ofrecemos, terminar el juego será tarea fácil, sin que por ello se pierda el interés y la adicción. Los usuarios de Spectrum deberán teclear, en primer lugar, el bloque en Basic y, a continuación, el bloque en Código Máquina indicando como comienzo 40000 y 93 como número de bytes. Los usuarios de Amstrad CPC tienen un único cargador en Basic que se encarga de realizar los pokes pertinentes. En ambos sistemas, los pokes son los mismos: vidas infinitas, número de vidas, cocos infinitos, inmune a los enemigos, pantalla inicial y ver el final del juego. Únicamente indicar que la opción de inmunidad no defiende de las antorchas y paredes de roca, a la vez que en muy contadas ocasiones se vuelve ineficaz.

	Spectrum	Amstrad
Vidas infinitas	Poke 43251,0	Poke &705C,0
Número de vidas	Poke 34631,n	Poke &50D0,n
Cocos infinitos	Poke 38303,201	Poke &5D20,&C9
Inmune a los enemigos	Poke 34403,24	Poke &4E3B,24
	Poke 34447,0	Poke &4E6C,24
Pantalla inicial	Poke 34600,n	Poke &50B1,n
	Poke 34616,n	Poke &50C1,n
	Poke 34620,n	Poke &50C5,n
	Poke 49646,n	Poke &7E3D,n
Ver final del juego	Poke 34600,62	Poke &50B1,62
	Poke 34616,62	Poke &50C1,62
	Poke 34620,62	Poke &50C5,62
	Poke 49646,62	Poke &7E3D,62
Número de travesuras	Poke 36142,n	Poke &5513,n

AMSTRAD

```
10 REM Cargador Jack the nipper II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A050:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &A027,0 ELSE INPUT"Num
ero de vidas? ",a:POKE &A02C,a
50 INPUT"Cocos infinitos? ",a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &A031,&C9
60 INPUT"Inmune a los enemigos? ",a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A036,&18
70 INPUT"Pantalla inicial? (1-191) ",a:I
F a THEN POKE &A03E,a
80 INPUT"Ver el final del juego? ",a$:IF
 UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A03E,&3E
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &3FFF:ON E
RROR GOTO 100:|TAPE
100 MODE 0:LOAD"!",&4000:CALL &A000
110 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,2
1,25,A0,11,0,3,1,2C,0,ED,B0,3E,C3,32,8E,
1,21,0,3,22,8F,1,C3,0,1,F3,3E,35,32,5C,7
0,3E,8,32,D0,50,3E,21,32,20,5D,3E,20,32,
3B,4E,32,6C,4E,3E,0,A7,28,C,32,B1,50,32,
C1,50,32,C5,50,32,3D,7E,C3,0,4D
```

SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM Jack the nipper II
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24831: LOAD ""CODE 23296: P
OKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 23337,0: INPUT "Numero de vidas
? ";a: POKE 23339,a
  50 INPUT "Cocos infinitos? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 23347,0
  60 INPUT "Inmune a enemigos? "
; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN PO
KE 23352,0: POKE 23356,0
  70 INPUT "Pantalla inicial? (1
-191) ";a: IF a THEN POKE 23358,
a
  80 INPUT "Ver final del juego?
 "; LINE a$: IF a$(1)="S" THEN P
OKE 23358,62
  90 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR : RANDOMIZE U
SR 23296
 100 CLEAR : SAVE "JACK2bas" LIN
E 10: SAVE "JACK2bin"CODE 23296,
93: VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	CD515BCD515BCD515BDD	1352
2	21004011001B3EFF37CD	718
3	5605CD515BDD21006111	836
4	009F3EFF37CD5605AF32	1052
5	F3A83E083247873EC932	1050
6	9F953E18326386AF328F	1045
7	863E00A7280C323C8732	710
8	EEC13238873228B7C3C0	1284
9	85DD21000011100AF37	651
10	C3560500000000000000	286

DUMP: 40.000

N.º BYTES: 93

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.



SPECTRUM

CORRECAMINOS

Para conseguir vidas infinitas en este juego pulsamos simultáneamente las teclas B-J-R cuando aparezca el menú.

Luis V. Salinas González (Valencia)

WONDER BOY

POKE 34632,0. Vidas infinitas.
POKE 34049,N N=número de vidas.
POKE 36855,201 Wonder anda por el aire.

Ángel Martínez Santiago (Madrid)

KRAKOUT

Este truco lo utilizaremos cuando aparezca la estrella que nos pasa de pantalla. Nada más tocarla damos rápidamente, varias veces al space y así conseguiremos que nos pase algunas pantallas. Lo mismo ocurre si utilizamos el joystick y pulsamos la tecla del fuego.

David Mora Mora (Madrid)

MUTANTS

Si quieres conseguir todos los planos, sigue estos trucos. No habrá mutante que se te resista (que lo intenten si se atreven):

— Mutante 1 (cruz parpadeante): serpiertes. Debes destruirlas con el láser. Hay cuatro planos protegidos por «lombrices».

— Mutante 2 (nube de gas zutano). Debes destruir los generadores con el láser. Hay tres zonas así.

— Mutante 3 (ojo): cuadrados móviles. Se destruyen con el láser. Hay sólo una zona.

— Mutante 4 (cruz): rayos eléctricos. Tienes dos alternativas:

● Cubrir el camino con globos de defensa (haz un rectángulo hacia el plano, lo suficientemente ancho para que tú lo puedas atravesar). Así evitarás que los rayos cubran la salida. Date prisa en hacerlo.



● Abrirte paso con los misiles. Es menos efectivo. Hay tres zonas de rayos.

— Mutante 5 (triángulo): rayo de gas. Surgen en poca cantidad. Destruirlos con láser. Hay dos zonas como ésta.

— Mutante 6 (cuadrado): rodea el generador con globos de defensa antes de coger el plano.

— Mutante 7: hazte un camino disparando en diagonal con el láser.

Daniel García Sánchez (Madrid)

BLACK MAGIC

Si lo tuyo no es la magia negra y no consigues nada, sigue estos consejos:

— Si quieres ver pantallas no cojas los ojos y no te saldrán enemigos.

— Si se te acaban las flechas, toca un «troll», te dará flechas a cambio de comida. No lo hagas si tienes poca comida.

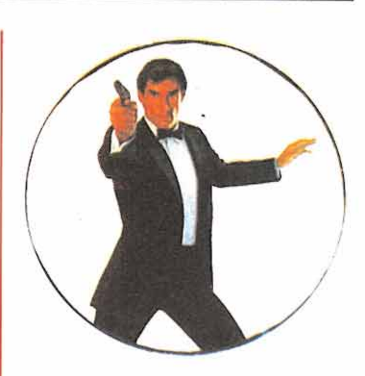
— Disparando a los escudos puedes hacer un puente sobre los lagos. Si no hay escudos déjate llevar por los pájaros «taxi» (tranquilo, es gratis).

Daniel García Sánchez (Madrid)

007 ALTA TENSIÓN

— Fase 1: no hace falta pasar la última piedra (la más puntiaguda) para dar una lección a tus enemigos, no seas pringao, y quédate justo antes de la penúltima piedra, con lo que conseguirás que sólo salga un enemigo. Tras cambiar a la Walther PPK, le das, y te vas.

— Fase 2: no te pares para nada, a no ser que te salga un enemigo muy a la derecha, en cuyo caso debes dispararle (a no ser que seas tonto o te guste sufrir).



— Fase 3: Coge el casco, lleva el objetivo abajo del todo, selecciónalo, saca el objetivo de la pantalla y vuelve a apretar el botón.

— Fase 4: más te vale que cojas el bazooka, lo selecciones y te cargues a los lecheros de un solo tiro, no te preocupes del helicóptero, que lo pilota Murdock, y M.A. no le dejará disparar mucho.

Luis Miguel Prieto (Madrid)

BARBARIAN

¡Dejad en paz a la chica de la portada y centraos en el juego!

Para terminar este juego (matar a siete idiotas y al enano de su jefe), bastará con que le arrinconéis en un lado y le deis dos patadas y le volváis a arrinconar.

Luis Miguel Prieto (Madrid)

FIST II

Para derrotar a los enemigos no hace falta más que matarlos. Pero si lo queréis hacer rápido, agachaos y utilizad el barrido y el golpe auténtico exploding (vulgarmente llamado «cape doloroso»), le venceréis, pero con pocos puntos.

Si lo que queréis es conseguir puntos, seguid este esquema:

Dadle dos barridos, e inmediatamente después, empezad a saltar de izquierda a derecha, dando dos rebotes contra cada lado, y... ¡sorpresa!: enemigo paralizado y tortas especiales, las que quieras.

Daniel García Sánchez (Madrid)

MAG-MAX

Cuando llegues a la nave dragón, dispara mientras subes y bajas.

Luis Miguel Prieto (Madrid)

BOMBJACK

Si pulsas el botón de disparo cuando estás en el aire, frenarás. Si en el aire das muchas veces seguidas al botón de fuego, y al mismo tiempo una dirección, nuestro ratón planeará casi en horizontal. Esto es útil para cuando todo el suelo esté plagado de enemigos. Si coges todas las bombas cuando están ardiendo, tendrás un bonus de 10.000, 20.000, 30.000 ó 50.000 puntos, según el número de bombas.

Javier Cuervo-Arango Salinas (Asturias)

JACK THE NIPPER

Si tienes que atravesar calles, ponte a la distancia justa de un salto del borde de la pantalla, y salta. Oirás un chasquido, y caerás a la acera, donde nadie te podrá tocar. Si no lo consigues, calcula mejor el salto y vuélvelo a intentar.

Javier Cuervo-Arango Salinas (Asturias)

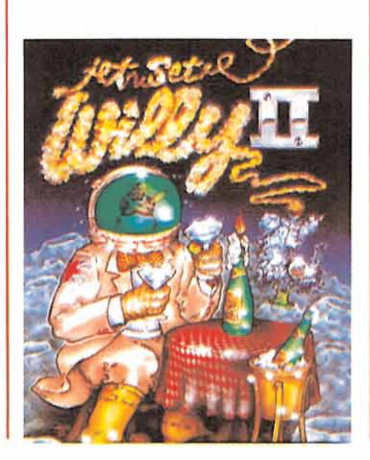
CAMELOT WARRIORS

En las pantallas con scroll, mueve a tu caballero de derecha a izquierda como si estuviese jugando al Decathlon. Te encontrarás al final de la pantalla, y te ahorrarás tener que esquivar a los bichos de estas pantallas.

Javier Cuervo-Arango Salinas (Asturias)

JET-SET WILLY II

POKE 36477,0 inmunne a los objetios móviles.
POKE 36622,0 manchas en vez de vidas.
POKE 36358,0 vuelve manchas a los objetos móviles.
POKE 36874,0 los objetos a coger no brillan.
POKE 36666,0 no se ven las vidas.
POKE 36275,0 los objetos móviles de arriba a abajo entran y salen sin parar.



POKE 35937,0 cambian decorados.
POKE 35161,0 cambian decorados.
POKE 37847,0 al final de la partida no sale el pie.
POKE 31107,201 al coger un objeto suena una música rara.
POKE 35853,0 subraya los marcadores.
POKE 36726,0 cambia tintas.

Javier Cuervo-Arango Salinas (Asturias)

ZORRO

En la cárcel del Zorro hay un truco para escapar fácilmente: subir arriba del todo y saltar hacia la derecha, justo en el borde, al llegar al suelo seguir caminando hacia la derecha y veréis cómo atravesáis la pantalla para salir por el otro lado. Ahora tirar hacia la izquierda y... libre, darle el pañuelo a la dama y volver a por la rosa al sitio de siempre, llevársela a la dama y... final decepcionante.

Óscar Cervera Úbeda (Valencia)

COMMODORE

BALL CRAZY

Hacer un reset y teclear SYS 32784. Obtendréis vidas infinitas.

José Santos Ruiz Ropero (Ciudad Real)

EXOLON

En la fase número 9 encontramos una especie de puerta de color rojo y magenta; si nos colocamos en medio de la puerta y presionamos el botón de disparo una vez, veremos cómo a nuestro protagonista le aparece otro láser además del que posee. Este láser nos será de gran utilidad sobre todo contra los lanzamisiles que aparecen.

Carlos Barroso (Barcelona)

JAIL BREAK

POKE 52050,234 vidas infinitas
POKE 52051,234
POKE 52052,234
POKE 52097,234
POKE 52098,234
POKE 52099,234.
SYS 51200 para empezar

HADES NEBULA

POKE 2279,1-255 vidas extras
POKE 6513,234
POKE 6514,234
POKE 6515,234 vidas infinitas.
SYS 18550 para empezar.

Eduardo de Domingo (Valencia)

KRAKOUT

POKE 44388,234
POKE 44389,234
POKE 44390,234
POKE 32934,0-100 nivel para empezar.
SYS 32837 para empezar.



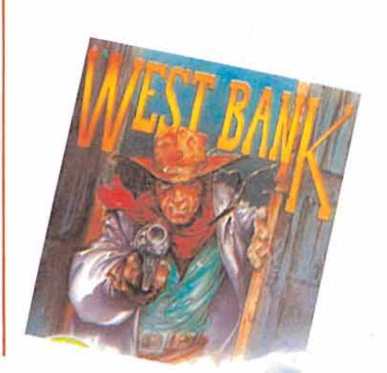
NEMESIS

POKE 5975,234
POKE 5976,234
POKE 5977,234 vidas infinitas.
SYS 5779 para empezar.

WEST BANK

RESET.
POKE 4256,1-20 vidas.
POKE 12713,165 vidas infinitas
SYS 4100 para empezar.

Eduardo de Domingo (Valencia)



RENEGADE

Si queréis terminar el juego con éxito, ésta es la manera más fácil de hacerlo:

1.ª Fase: el metro

Lo mejor es ir a la pantalla de la izquierda y ponernos frente a la pared, mirando hacia ella. Así, sólo nos podrán atacar por la espalda, pero con nuestra patada hacia atrás será fácil acabar con ellos. Cuando aparezca el jefe y lo tiréis, como ya he dicho anteriormente, seguid dando patadas, ya que si no, se levantará rápidamente y nos sorprenderá con una de sus mortíferas patadas.

2.ª Fase: los motoristas

Debemos ponernos en el centro y cuando una moto esté a unos 3 ó 4 cm de nosotros, pegar una patada en el aire en esa misma dirección. Una vez los hayamos derribado, debemos ir a la pantalla de la derecha y repetir la misma operación que en la fase 1, sólo que esta vez la patada hacia atrás será hacia la izquierda en lugar de a la derecha.

3.ª Fase: la gran Berta

Al igual que en la primera fase, debemos irnos a la pantalla que está más a la izquierda. Allí, volvemos a pegar las mismas patadas. Cuando nos queden dos o tres chicas por matar, aparecerá la gran Berta que se lanzará contra nosotros como un rayo. Debemos primero matar a todas las chicas (es lo más aconsejable, pero no es necesario) y después alejarnos rápidamente de Berta. Entonces se lanzará contra nosotros y deberemos darle una patada en el aire, así hasta acabar con ella. Este golpe requiere práctica y paciencia, pero no te desanimes.

4.ª Fase: los negros

Esta fase es la más fácil, ya que no sale el jefe. El proceso para poder pasar esta fase es el mismo que empleamos en la segunda, es decir, tendremos que dirigirnos a la pantalla de la derecha y pegar la patada, con la diferencia de que un solo cuchillazo de los negros nos mata. Cuando pasamos a estos negros, se abre una puerta que nos conducirá directamente a la...

5.ª Fase: el jefe

Nada más entrar en la casa-escenario, debemos dar una patada en el aire a la izquierda. Con esto conseguiremos ponernos mirando hacia la pared. A continuación, debemos dar patadas a los negros (nunca movernos de esta posición, mirando a la pared), subiendo y bajando cuando el jefe nos dispare. Una vez eliminados todos los negros navajeros, tendremos que matar al jefe a base de puñetazos. Una buena táctica para hacerlo es acorralarlo en el lado opuesto de donde estábamos y hacer lo anterior, es decir, dar puñetazos.

Ahora, ¡ve corriendo a buscar a la chica!

Enrique Barreca Martínez (Madrid)

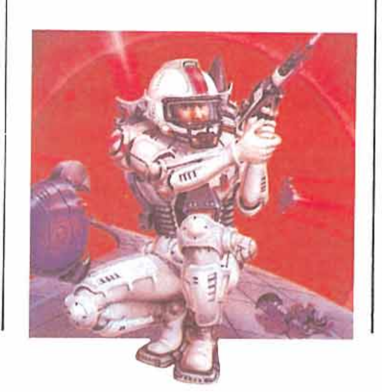
EXOLON

Cuando salga el menú, tecleáis el número 2, que es define keys, y, a continuación, escribís lo siguiente:

Left=Z
Right=O
Jump=R
Duck=B
Fire=A

Escucharéis una música y ya tendréis vidas infinitas.

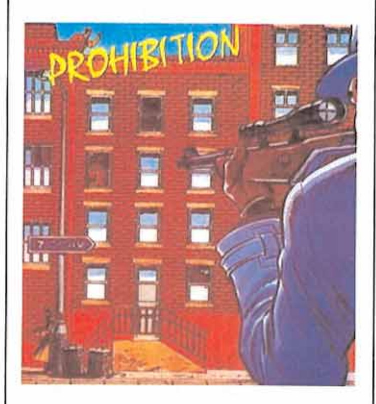
David Tarazaga (Barcelona)



PROHIBITION

En Prohibition, lo primero, hay que redefinir las teclas y, entonces, se pulsará cuando salga un monigote sonriente, la tecla que más cómoda os parezca. Cuando estéis jugando y se os vaya a acabar el tiempo, pulsad la tecla sin soltarla, veréis como el tiempo comienza de nuevo. Entonces, el tiempo habrá comenzado de nuevo, pero cuidado, éste también se acaba.

Javier Pérez Delgado (Palencia)



HEAD OVER HEELS

En la primera habitación aparecen Head y Heels separados por una valla. Pues bien, colocamos a ambos personajes junto a dicha valla (mirando los dos hacia ella) y pulsamos a la vez la tecla de «salto» y la tecla de «cambio de personaje» varias veces seguidas. Observaremos que ambos saltan más y uno de los dos saltará la valla, por lo que los pondremos en la misma habitación y no tendremos que esperar a la frutería.

Abencio-Enrique Pérez Asensi (Palma de Mallorca)

3D GRAND PRIX

En 3D Grand Prix, hay que pulsar la tecla Esc; después, manteniendo pulsada la tecla Control hay que teclear la palabra «artwork», entonces pasaremos a la siguiente pantalla.

Javier Pérez Delgado (Palencia)

NEMESIS

Si deseas jugar en la fase en la que te han matado sin tener que empezar desde el principio, sigue estos pasos:

1. Selecciona la opción de dos jugadores.
2. Al primer jugador deja que le liquiden nada más empezar, pero con el segundo intenta pasar de fase.
3. Cuando te maten todas las vidas, vuelve a elegir la opción de dos jugadores. El primer jugador empezará desde el principio, pero el segundo lo hará en la fase donde le hayan matado.

Francisco Pardo (Madrid)

BARBARIAN

En Barbarian hay una nota curiosa, esperad un rato nada más aparecer en la última fase, veréis como vuestro personaje empieza a protestar.

Javier Pérez Delgado (Palencia)



SHORT CIRCUIT

En Short Circuit, pulsad las teclas «ocean» a la vez y pasaréis a la fase 2.

Javier Pérez Delgado (Palencia)

ARKANOID

Poke &2F3,Ø vidas

Jonathan Novoa (Barcelona)

WIZBALL

En este juego hay un truco que consiste en que al coger las perlas si arrancamos desde el principio de la pantalla y no paramos de disparar hasta que no hayamos cogido la perla, en vez de avanzar un solo cuadro la opción de objetos, avanzará varios. Si llevas a Catelite el truco no funciona.

Luis Miguel Prieto (Madrid)



NEMESIS

Poke &9D74,Ø vidas infinitas

Jonathan Novoa (Barcelona)

JACK THE NIPPER

En este juego, si te pones pegado al bordillo y pulsas las teclas O, K, X (arriba, abajo y derecha, respectivamente), verás que el muñeco se sube al bordillo. Gracias a esto, la gente que va por la calle no te quita vida. Hay que decir que al realizar esta operación pierdes vidas, pero al fin y al cabo, merece la pena.

Si, además, quieres que nuestro amigo Jack «vuele», haz lo siguiente:

1. Súbete al bordillo.
2. Sitúate en el medio de la pantalla.
3. Pulsa las teclas O, K y Z a la vez.

Verás que cuando vayas a pasar de pantalla, Jack sufrirá una pequeña transformación. En este momento, pulsa sólo la tecla de arriba (O) y Jack trepará por la pared. Cuando no pueda subir más pulsa la Z y si se queda atascado, después de haber pulsado esta tecla, pulsa de nuevo la tecla de arriba. Cuando llegue al techo, muévete hacia la izquierda y Jack podrá volar. Si no sale a la primera, vuelve a intentarlo de nuevo.

La pantalla parece que se bloquea, pero no es así.

Si haces que Jack vuelve mucho, el juego acabará bloqueándose.

Francisco Pardo (Madrid)



COBRA

Con estos pokes conseguiréis vidas infinitas.

Poke &4ECA,Ø
Poke &4ECB,Ø
Poke $4ECC,Ø
Poke $43DC,Ø

Javier Pérez Delgado (Palencia)

FREDDY HARDEST

La clave: 897653.

La frase final: «Lo has conseguido, ni tú mismo te lo crees, playboy de mierda; continuará Freddy Hardest en Manhattan Sur».

José María Sotomayor (Madrid)

SABOTEUR II

Poke &96ØE,Ø energía
Poke &33FA,Ø tiempo

Jonathan Novoa (Barcelona)

XEVIOUS

Poke &1539,&C9 invulnerable
Poke &117F,&C9 los enemigos no disparan

Javier Pérez Delgado (Palencia)

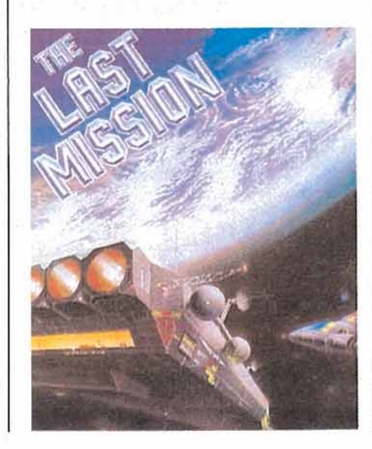


MSX

HEAD OVER HEELS

Es posible llegar al final ahorrando mucho tiempo, aunque sólo alcancemos la categoría de espías; hay que hacer lo siguiente: Llegamos hasta la estación espacial en la que hay dos flechas; las seguimos y separamos a Head y Heels para que lleguen al último mundo (Blacktooth). Reunimos a Heels con Head en el camino de este último y llegamos a una pantalla con suelo espinoso, muy difícil de pasar por lo que previamente habremos dejado a uno de los protagonistas sin coger inmunidad ya que si cayeran no morirían y quedarían atrapados. Pasamos dos pantallas con cubos explosivos, una en la que hay domts, otra con perros y dos más en el mismo sentido. En la pantalla del ascensor atrapado subimos y nos dejamos caer en la puerta, pasamos la pantalla del robot y los cubos, la pantalla en la que tenemos que manejar el robot, una habitación más y llegamos a la que nos transportará a Freedom y al final.

José Miguez Vázquez (Orense)



THE LAST MISSION

Si queréis tener inmunidad en este juego, una vez cargado y después de pulsar la «S» para comenzar, apretar simultáneamente las teclas O,P,E,R,A.

Toni Mir y David Ramón (Barcelona)

KING VALLEY

POKE &H8B23,Ø vidas.

Crackedboy (Barcelona)

KNIGHTMARE

En los niveles 1.°, 3.° y 4.°, existen salidas y vidas extras:

1er Nivel. La salida que hay en este primer nivel nos lleva al 2.° nivel. Más adelante, a la derecha encontraremos una vida y aún más adelante una salida al 3.° nivel.

3.° Nivel. Con la primera cosa de valor que podemos encontrarnos en este nivel es una vida extra que está a la derecha de la pantalla y más adelante (después de un puente que está a la izquierda) encontramos una salida que nos conduce directamente al 5.° nivel. Pero aun, más adelante todavía, encontramos una vida extra antes de franquear el último puente.

4.° Nivel. Encontraréis una salida a la derecha que conduce al 6.° nivel más una vida extra.

Para encontrar las salidas hay que pasar antes dicho nivel.

MONSTRUOS

1. Bruja.
2. Calavera.
3. Murciélago Gigante.
4. Hombre Barbudo.
5. Guerrero.
6. Xino.

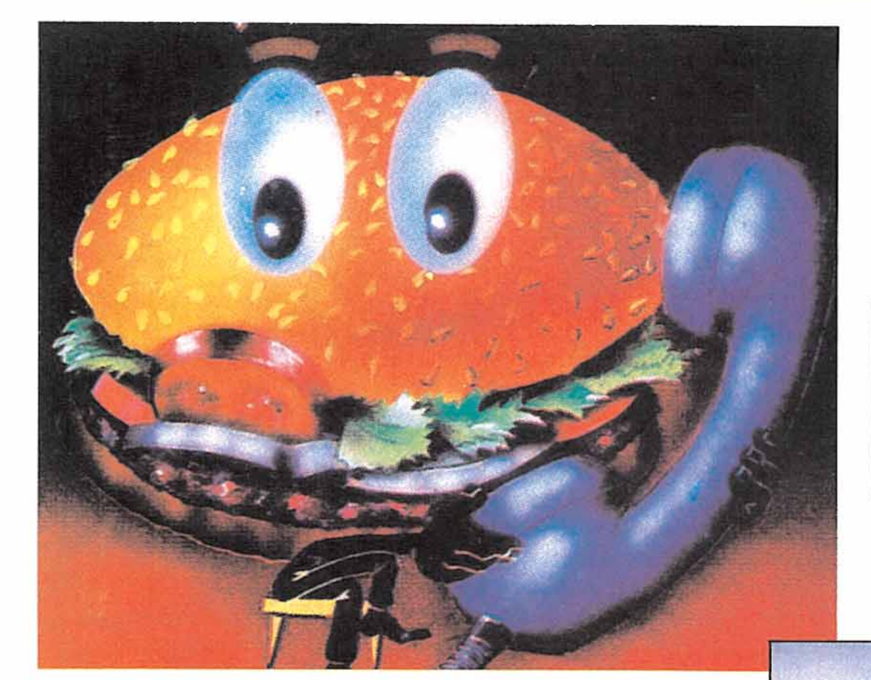
Albert Marquet (Barcelona)

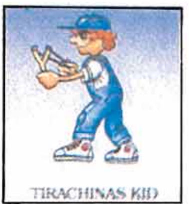
CONCURSO

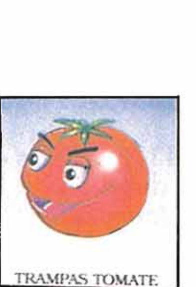
SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - MSX

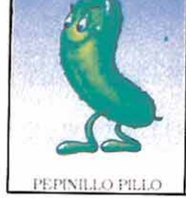



COCINA BRUTUS




TIRACHINAS KID


TRAMPAS TOMATE


PEPINILLO PILLO

PERRO GAMBERRO

WHOPPER CHASE

REGALAMOS MÁS DE 4.000 JUEGOS

BURGER KING y MICROMANÍA te ofrecen la posibilidad de conseguir completamente GRATIS el juego «Whopper Chase».

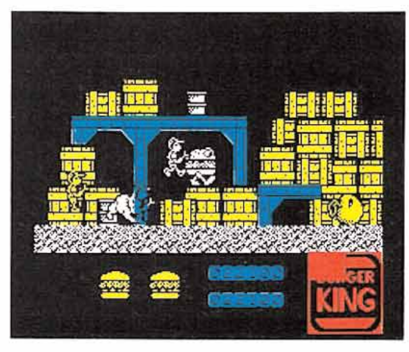
BASES

- Deberéis enviar un dibujo de una Hamburguesa Whopper, en color, a la siguiente dirección:

  MICROMANÍA
  Ctra. de Irún, km 12,400
  28049 Madrid
  «CONCURSO WHOPPER»

- El mencionado dibujo deberá ir acompañado del cupón con vuestros datos personales que se adjunta en esta misma página.
- No se admitirán fotocopias de los cupones bajo ningún concepto.
- Los juegos se entregarán por riguroso orden de llegada, terminándose el concurso una vez que se haya entregado la última de las cintas.

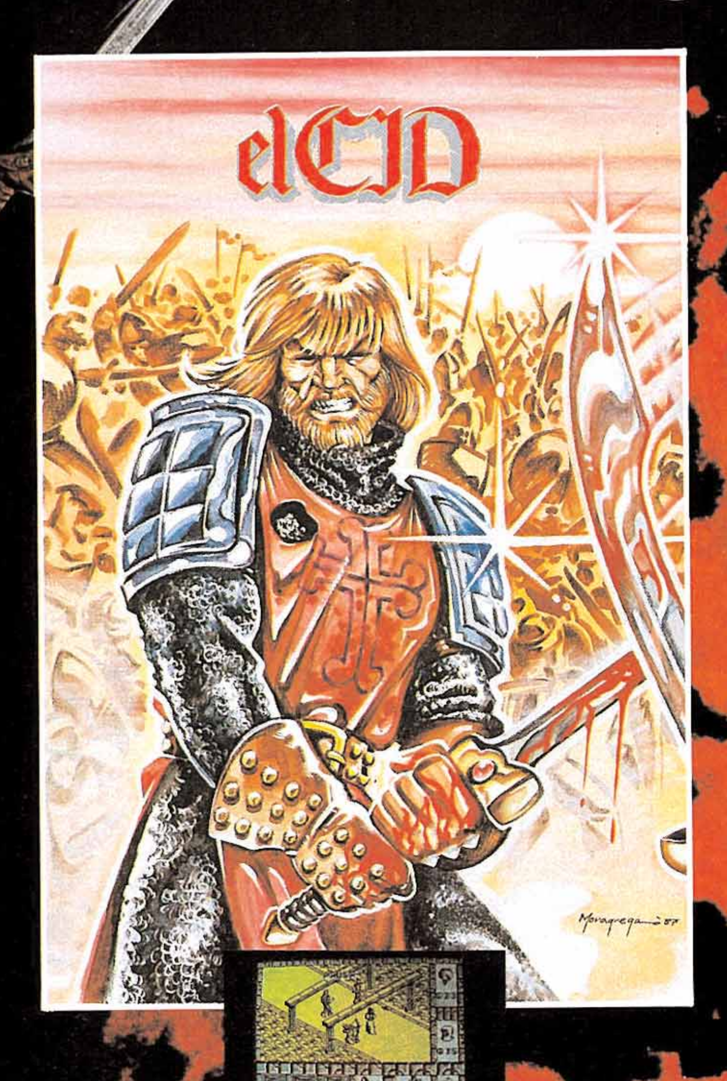




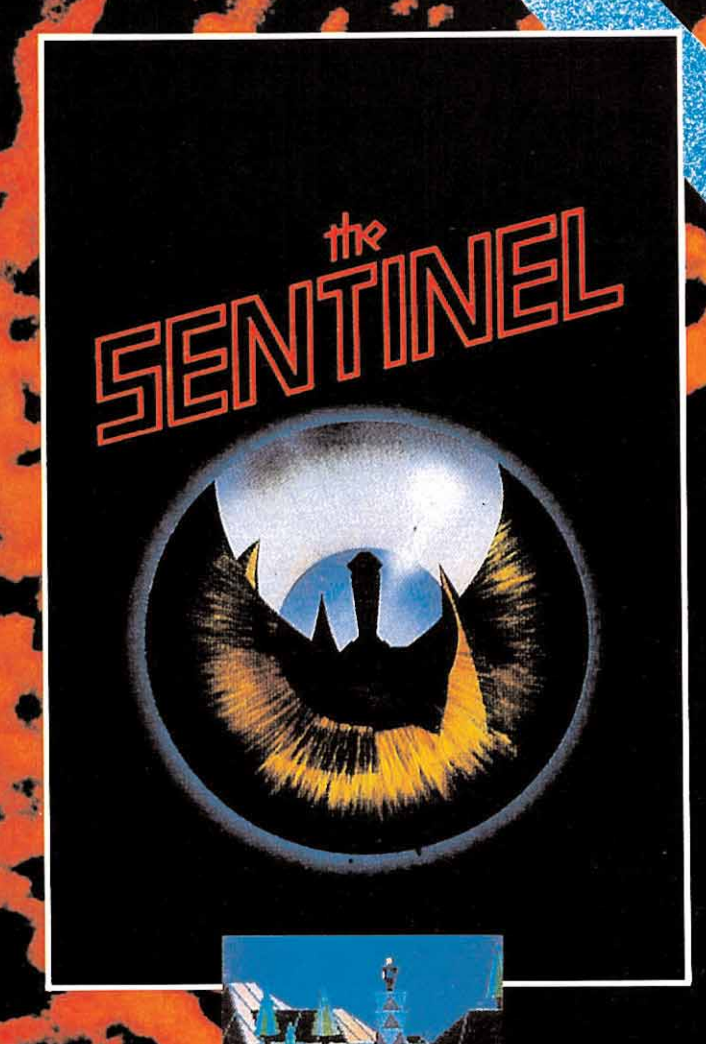
Con sólo enviar el cupón podréis convertiros en una Superwhopper gigante que se enfrentará a miles de enemigos.

NOMBRE ____________________
DIRECCIÓN ____________________
POBLACIÓN ____________ **C.P.** ________

S. XI - S. XXIX
CUERPO A CUERPO
A TRAVES DEL TIEMPO
875 P.V.P.







EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional, y además hecho en España.

Spectrum, Amstrad, MXS.

SENTINEL

Más allá de tus sueños más salvajes, donde las únicas fuerzas que encontrarás serán energía pura, se encuentra el Centinela. Lucha contra él a través de 10.000 mundos.

El juego más premiado en su origen, en la historia de DRO SOFT:

Zzap! 64 Gold Medal, Zzap! 64 Programmer of the Year Geoff Crammond, Amstrad Action Rave, Commodore User Screen Star, CTW Game of the Year, CCI Game of the Year, Crash Smash, Sinclair User Classic, Your Sinclair Megagame C&VG Golden Joystick.

Commodore, Spectrum, Amstrad.

DRO SOFT

DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

¿TODAVIA NO TIE

Serie CPC

● **TECLADO** ● Teclado profesional con 74 teclas en 3 bloques - Hasta 32 teclas programables - Teclado redefinible
● **PANTALLA** ● Monitor RGB verde (12") o color (14")

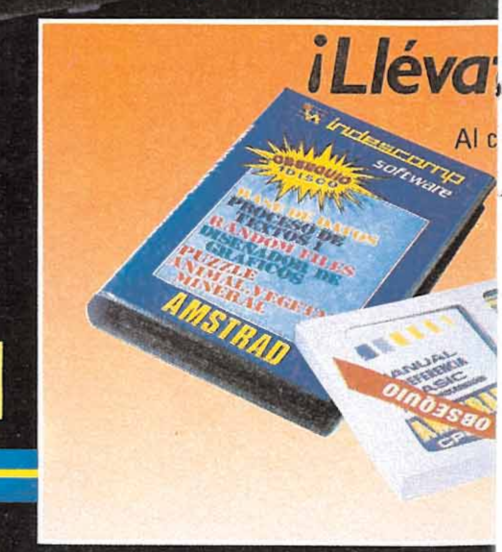
	Normal	Alta Res.	Multicolor
Col. x líneas	40 x 25	80 x 25	20 x 25
Colores	4 de 27	2 de 27	16 de 27
Puntos	320 x 200	640 x 200	160 x 200

— Se pueden definir hasta 8 ventanas de texto y 1 de gráficos.
● **SONIDO** ● 3 canales de 8 octavas moduladas independientemente - Altavoz interno regulable - Salida estéreo
● **BASIC** ● Locomotive BASIC ampliado en ROM - Incluye los comandos AFTER y EVERY para control de interrupciones.

CPC 464

UNIDAD CENTRAL MEMORIAS
● Microprocesador Z80A - 64K RAM ampliables - 32K ROM ampliables
● **CASSETTE** ● Cassette incorporada con velocidad de grabación (1 ó 2 Kbaudios) controlada desde Basic
● **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso. Unidad de Disco exterior paralelo Centronics, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.
● **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - 8 cassettes con programas - Libro "Guía de Referencia BASIC para el programador" - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA

TODO POR



C/ Aravaca, 22. 28040 Madrid. Tel. 459 30 01. Télex 47660 INSC E. Fax 459 22 92
DELEGACIONES:
Cataluña: C/ Tarragona, 110. Tel. 425 11 11. 08015 Barcelona. Télex 93133 ACEE E. Fax 241 81 94 ● Canarias: C/ Alcalde Ramirez Bethencourt, 17. Tel.

NES TU AMSTRAD?

TITULO

LEYENDA:

COMMANDOS: M=Menu I=Impresora R=Repite

CPC 6128

UNIDAD CENTRAL. MEMORIAS
● Microprocesador Z80A - 128 K RAM ampliables - 48 K ROM ampliables.
● **UNIDAD DE DISCO** ● Unidad incorporada para disco de 3" con 180K por cara
● **SISTEMAS OPERATIVOS** ● AMSDOS, CP/M 2.2, CP/M Plus (3.0)
● **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso, paralelo Centronics, cassette exterior, 2.ª Unidad de Disco, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.

● **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - Disco con CP/M 2.2 y lenguaje DR. LOGO Disco con CP/M Plus y utilidades - Disco con 6 programas de obsequio - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA.

TODO POR	
	79.900 Ptas. (monitor verde)
	105.900 Ptas. (monitor color)

te tu regalo!

mprar tu CPC recuerda que hay magníficos juegos y programas de regalo. ¡Llevátelos! .



¡¡Increible!!

AMSTRAD

3 11 33. Télex 96496 TEIC E. 35004 Las Palmas de Gran Canaria ● Levante-Murcia: C/ Colón, 4 - 3º B. 46004 Valencia. Tel. 334 81 00. Télex 64797 JAMI E.

FREE!
Action demo of Konami's hit game 'Gryzor' included in this pack.

KONAMI

COMBAT SCHOOL





1 COMBAT SCHOOL	Ocean
2 MATCH DAY II	Ocean
3 CALIFORNIA GAMES	Epyx
4 DESPERADO	Topo Soft
5 PHANTOM CLUB	Ocean
6 PHANTIS	Dinamic
7 FREDDY HARDEST	Dinamic
8 THROUGH THE TRAP DOOR	Piranha
9 TRANTOR	Go
10 GOODY	Opera Soft







O!
ADA MEJOR
PECTRUM+3 PACK
disco
FERNANDO
MARTIN
BASKET MASTER
FERNANDO MARTIN
GAME OVER

NO hay ningún programa más vendido en la historia de España que ***FERNANDO MARTIN BASKET MASTER.***

NO existe otro juego que haya dado más que hablar en Europa que ***GAME OVER.***

NO se ha superado el record de permanencia en el TOP 20, establecido por ***ARMY MOVES.***

NO podía imaginarse nunca el éxito de una aventura gráfico-conversacional como ***DON QUIJOTE.***

NO pierdas la oportunidad.

Ahora tienes los cuatro ***MEGA-JUEGOS*** en un disco.



ARMY MOVES

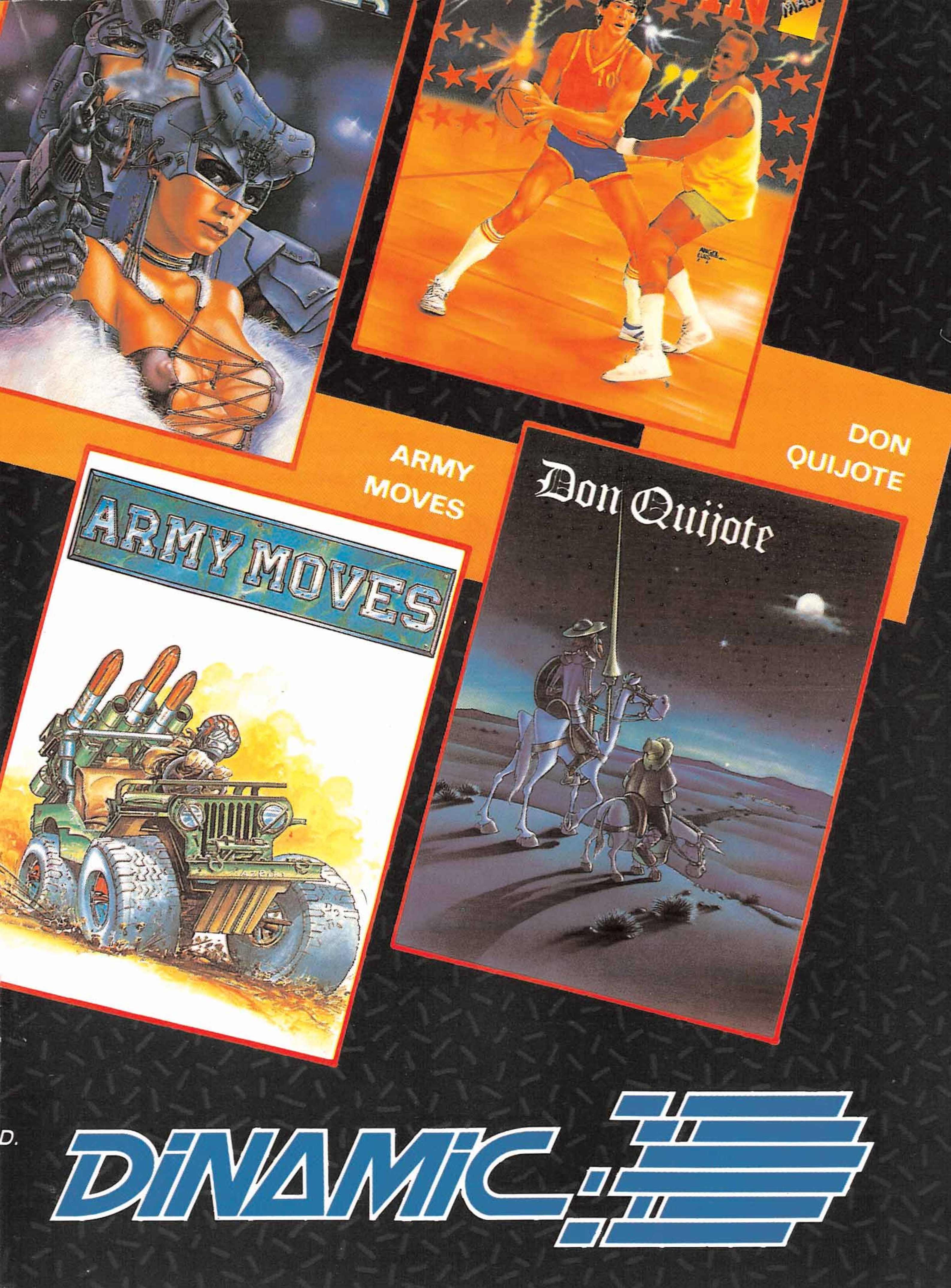


DON QUIJOTE

DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRI

TELEX: 44124 DSOFT-E TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 • 18 • 04.

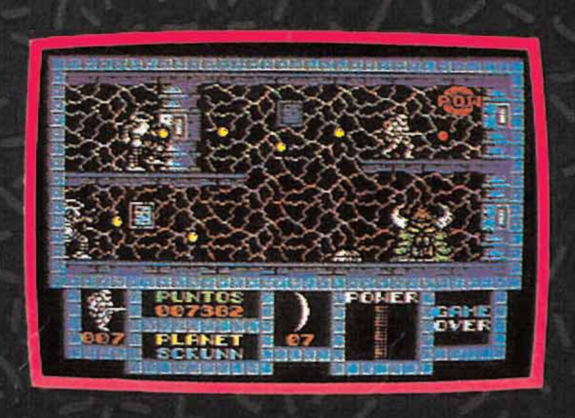
PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 • 78 • 87.


ARMY
MOVES
DON
QUIJOTE
ARMY MOVES
Don Quijote
D.
DINAMIC

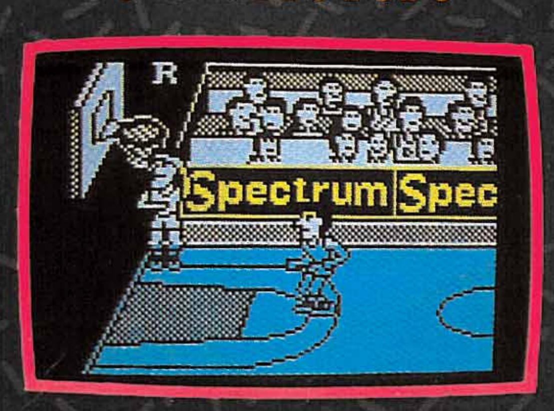
¡N

NO HAY NA

GAME OVER



F. MARTIN



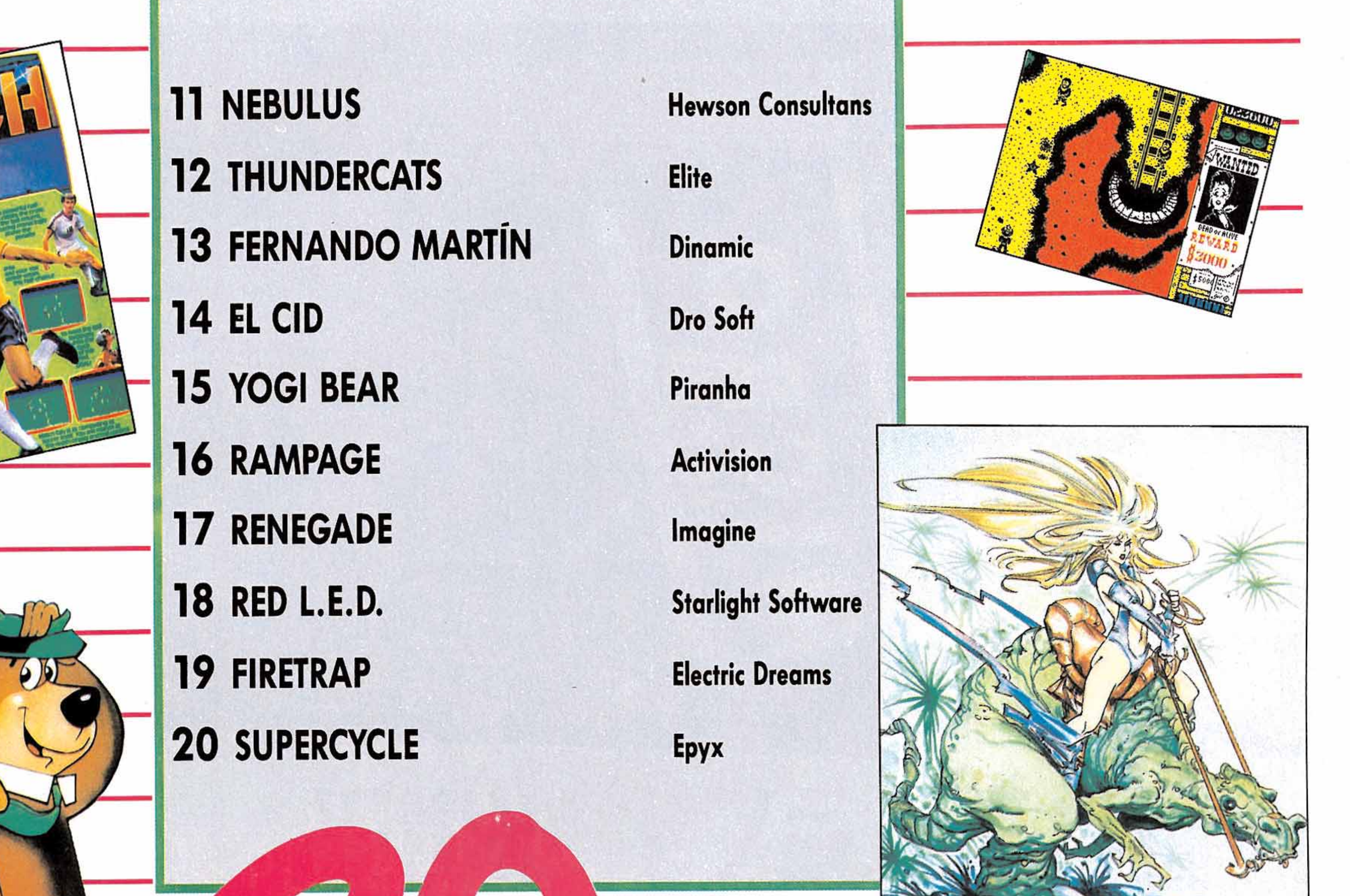
S

OVER

No hay nada mejor, aquí tienes las pruebas:

los 20 Recomendados

11	NEBULUS	Hewson Consultans
12	THUNDERCATS	Elite
13	FERNANDO MARTÍN	Dinamic
14	EL CID	Dro Soft
15	YOGI BEAR	Piranha
16	RAMPAGE	Activision
17	RENEGADE	Imagine
18	RED L.E.D.	Starlight Software
19	FIRETRAP	Electric Dreams
20	SUPERCYCLE	Epyx





¡COLECCIONA
MICROMANÍA!
850 ptas.
MICRO
Manía
Para solicitar
las tapas,
remítenos
hoy mismo
el cupón de pedido
que encontrarás
en la solapa
de la última página
No necesita encuadernación,
gracias a un sencillo
sistema de fijación
que permite además
extraer cada revista
cuantas veces se sario.

CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje «ESPACIO DE TRABAJO». Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos *(Código Objeto)* y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 99Ø0, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 2Ø ceros como dato y Ø como control.

```
   2 REM ____________________
   3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
   4 REM ____________________
   5 CLEAR 65535: LET menu=6000
  10 FOR n=23296 TO 23312
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,40,6,205,184,25,235,24,245,54,65,201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=12: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" THEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET line=VAL l$
1005 IF line<>li THEN POKE 23689,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO TO 1000
1007 INPUT "          DATOS          ", LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT AT cx,0,d$,AT cx,21,CHR$ 138,"LINEA ",li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 58 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 THEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; OVER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 1000
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ";ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000: GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE 23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST   "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THEN GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;" FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THEN GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 7250
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$ PEEK 23671+a$
7015 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$()
7025 PRINT #0; PAPER 6;"      DESEA VERIFICAR (S/N)      ": PAUSE 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0; INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CINTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$ DATA a$(): CLS : PRINT "CODIGO FUENTE  ";n$: PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 INPUT PAPER 3; INK 7;"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;"N.BYTES ";nb
7260 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$CODE di,nb
7275 PRINT #0; PAPER 6;"      DESEA VERIFICAR (S/N)      ": PAUSE 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0; INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CINTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$CODE di,nb: CLS : PRINT "CODIGO OBJETO  ";n$'"Inicio  ";di,"Longitud  ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) STEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR$ 138,"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 INPUT "NOMBRE (Load)", LINE n$
8020 LOAD n$ DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima linea  ";li-1,AT 11,5;"Comenzar por  ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ";di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 23654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO DE TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLCANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"Direccion Inicial  ";di
9008 PRINT AT 11,4;"RESTAN  ",AT 11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FOR n=1 TO 100: NEXT n: CLS : GO TO 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" NO EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ": PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LINE 1: PRINT #0;"REBOBINE LA CINTA PARA VERIFICAR": VERIFY "CARGADOR": RUN
```

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los Patas Arriba destinados a Spectrum constan de dos listados que se complementan entre sí. Para utilizar estos programas debemos seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado en una cinta. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta, usando SAVE «CARGADOR» LINE Ø.

2. Observamos los listados, ya que éstos se numeran según el orden en el que deben ser utilizados.

3. Tecleamos el listado 1 o el programa en Basic y lo salvamos en una cinta virgen utilizando: SAVE «(NOMBRE)» LINE 1. Donde nombre será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo en la cinta y utilizaremos LINE para que el programa se autoejecute automáticamente al terminar la carga. Esta fórmula también puede ser utilizada cuando el cargador tenga un solo bloque.

4. Cargamos el programa Cargador Universal en el ordenador, y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT pulsando la tecla I.

5. A partir de este momento procederemos a introducir el listado 2 o de datos. En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra línea, entonces teclearemos la línea 1 y pulsaremos ENTER.

6. Entonces introduciremos los datos, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

7. El ordenador nos pedirá el control, que es la suma de todos los datos, y daremos el número que se encuentra al final de la línea. En este proceso debemos tener mucho cuidado, ya que si nos equivocamos tendremos que introducir de nuevo la línea.

8. Repetiremos esta operación hasta que tecleemos todas las líneas.

9. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, nos seguirá pidiendo otra línea, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá de nuevo el menú.

10. Procederemos a realizar el DUMP, que no es otra cosa que un volcado en la memoria de los datos anteriormente introducidos.

11. El DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera, o por cualquier problema el programa no lo permitiera, es aconsejable indicar la dirección 4ØØØØ. Para elegir esta opción basta con pulsar la tecla D.

12. Una vez realizado volverá a aparecer el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE nos aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN); si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado podemos continuar en otro momento donde lo dejamos usando el Fuente, pero si hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando la tecla O.

13. El programa nos volverá a pedir la dirección. En ella daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada; este dato también figura al lado del DUMP. Si no aparece debemos contar el número de líneas y multiplicarlas por diez. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

14. En la pantalla aparecerá Start tape, then press any key. Pondremos la cinta donde grabamos el listado 1 y pulsando una tecla grabaremos el listado 2.

15. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado en el cassette, y contestar a las preguntas.

BIBLIOMANÍA

**** MUY BUENO
*** BUENO
**NORMAL
* FLOJO
⊝ PÉSIMO

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

2.480 ptas.
496 págs.

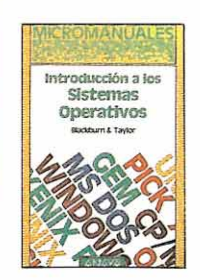
Inteligencia artificial es un texto perfectamente documentado, por algo su autor además de ser profesor de la Facultad de Informática de Madrid, es doctor de esta materia. En él se parte de una introducción histórica para avanzar después en el tratamiento y resolución a través de la inteligencia artificial de los problemas que se puedan presentar en la vida real.

Casi un tratado con un elevado nivel de calidad, aunque tal vez demasiado complejo para quienes no tengan ningún conocimiento sobre el tema.

Paraninfo | * * * | J. Pazos Sierra | NIVEL «C»

LENGUAJES

INTRODUCCIÓN A LOS SISTEMAS OPERATIVOS



530 ptas.
94 págs.

A lo largo de los nueve capítulos de que consta este texto, perteneciente a la colección Micromanuales, se abordan los sistemas operativos de forma general, profundizando en el último capítulo en algunos sistemas operativos específicos como UNIX, PICK, CP/M, MSDOS y APPLE DOS.

Introducción a los sistemas operativos responde perfectamente al objetivo general planteado en esta colección. Un texto ameno especialmente recomendado para quienes deseen iniciarse en este interesante mundo.

Anaya | * * * | Blackburn & Taylor | NIVEL «I»

APLICACIONES

BASES DE DATOS

1.800 ptas.
296 págs.

Este texto es el resumen de los cursos monográficos de bases de datos que se han realizado en los últimos años en una universidad parisina. Por tanto, en él se ha buscado un enfoque pedagógico y, aunque en principio resulta válido para quienes deseen profundizar en los sistemas de bases de datos, en él se recalca su especial utilidad para los estudiantes que deseen convertirse en especialistas de bases de datos, para que los utilicen e incluso sean capaces de construirlos.

Paraninfo | * * * | G. Gardarin | NIVEL «E»

CÓDIGO MÁQUINA

RUTINAS EN LENGUAJE MÁQUINA PARA AMSTRAD

1.696 ptas.
213 págs.

Éste es un libro-herramienta en el que los usuarios de Amstrad van a encontrar los conocimientos necesarios para poder resolver sin excesiva dificultad bastantes tareas relativas a la manipulación de gráficos, sonido, pantalla y algunos otros aspectos de igual importancia referidos al mundo de la programación.

Para usar las rutinas no es necesario tener conocimientos de Código Máquina, ya que es posible utilizarlas desde el Basic.

Anaya | * * * | Joe Pritchard | NIVEL «C»

LENGUAJES

MANUAL PARA TURBO PASCAL

1.950 ptas.
242 págs.

El libro es, en realidad, un perfecto sustituto del manual del programa Turbopascal. En el cual se explica de una forma exhaustiva todo lo referente al manejo del editor de dicho lenguaje y, además, una detallada descripción de la extensa biblioteca de funciones que éste incorpora y que permite al programador conseguir todas las posibilidades imaginables para el desarrollo de programas en Turbopascal. Y todo ello de una forma legible, sencilla y muy fácil de entender para cualquier usuario.

RA-MA | * * * | J. A. Díaz y L. Suja | NIVEL «C»

CÓDIGO MÁQUINA

PROGRAMACIÓN AVANZADA DEL ZX SPECTRUM. RUTINAS DE LA ROM Y SISTEMA OPERATIVO

128 págs.

Estamos ante un manual de referencia imprescindible para cualquier programador que se precie. En él se explican todos los conceptos necesarios para que podamos sacar el máximo rendimiento a nuestro ordenador a través del lenguaje Máquina, utilizando las valiosas herramientas que la ROM pone a nuestro alcance.

Es un libro fácil de leer y que contiene una información bastante completa en todos los sentidos.

Anaya | * * | Steve Kramer | NIVEL «I»

AUTOCAD

GUÍA DEL USUARIO AUTOCAD

2.200 ptas.
179 págs.

Todos los usuarios de Autocad habrán tenido que enfrentarse sin remedio al extenso manual que acompaña al programa, en el cual se tratan todos los aspectos relativos al modo de utilizar este potente diseñador gráfico. El libro por su parte pretende ser una guía de consulta rápida, pero no por ello poco profunda, que nos ofrezca la posibilidad de ponernos a trabajar enseguida con este complejo programa.

Bastará una primera lectura para poder sentarnos frente a nuestro ordenador y realizar los primeros dibujos.

RA-MA | * * * | J. L. Cogollor | NIVEL «I»

LENGUAJES

MODULA 2



2.450 ptas.
224 págs.

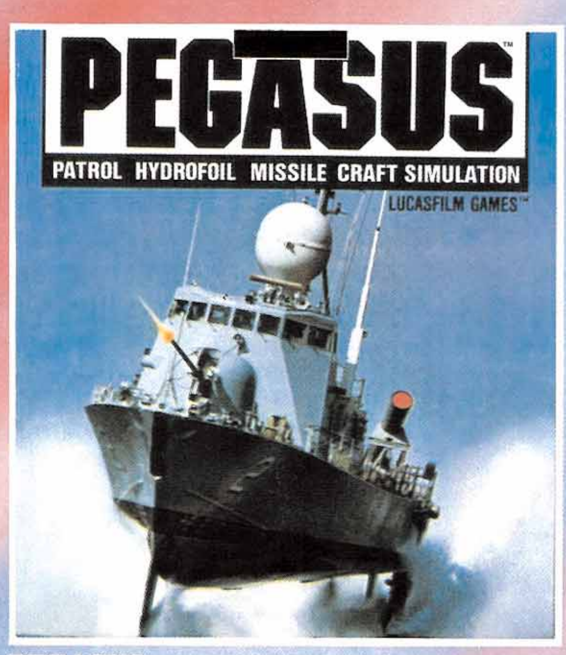
Modula 2 es uno de los lenguajes procedurales más avanzados y, sin duda, uno de los lenguajes que tienden a implantarse con más fuerza en un futuro inmediato.

Modula 2 está concebido como una obra didáctica, por algo su autor es actualmente profesor de universidad. En él se explican sus características y se pretende iniciar al lector en la programación de dicho lenguaje.

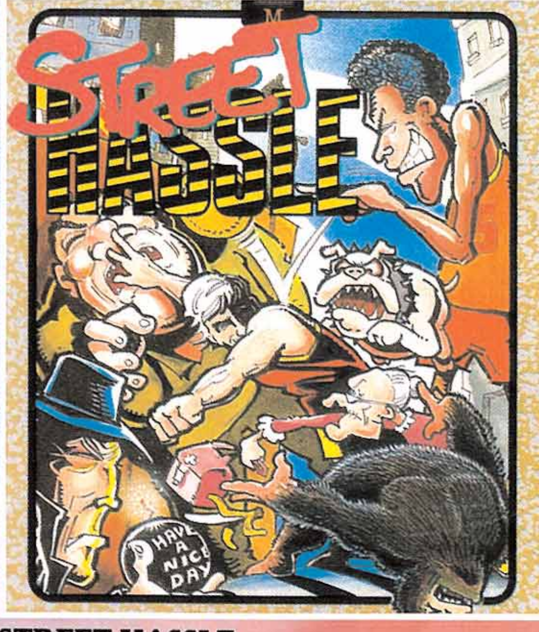
Paraninfo | * * | Carlos Galán | NIVEL «I»


NIVEL I: INICIACIÓN. NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS. NIVEL E: PARA EXPERTOS.

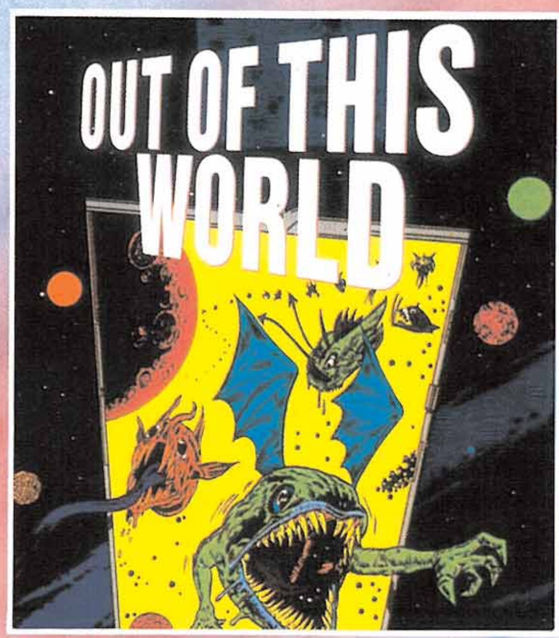
¡NO RESISTIRAS LA TENTACION!



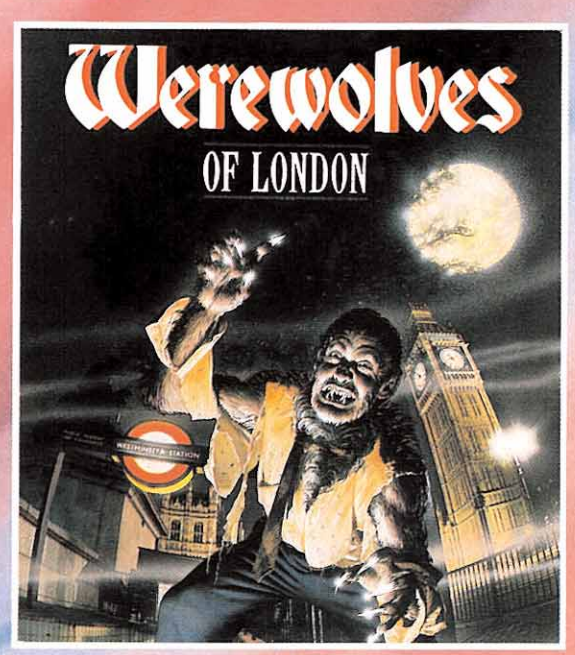
PEGASUS
La lancha rápida Hydrofroil, vuela sobre el agua lanzando sus misiles, tan ágil que el enemigo no tiene segundos para reaccionar, tan mortífera que no hay una segunda oportunidad. Un auténtico simulador de lancha rápida, con gráficos en tres dimensiones y además, un juego de Electronic Arts.
C-64, Spectrum, Amstrad.



STREET HASSLE
El era un honrado profesor de Universidad, antes de que se hartara y se volviera loco.
Su deber ahora es limpiar de maleantes la ciudad, pero...
¿En su afán de justicia, será capaz de distinguir un delincuente de una inocente abuelita que pasea con su perro...?
C-64, Spectrum



OUT OF THIS WORLD
Repentinamente la nave se sumerge en un mar de flaseantes lásers. Chuck traga saliva horrorizado, ¡¡¡"he entrado en otro mundo"!!!
Recogiendo los fragmentos de las naves que destruyas, (se te va a quedar el dedo pegado al disparador de tu nave), conseguirás la energía necesaria para salir a través de ocho niveles.
C-64, Spectrum, Amstrad.



WEREWOLWES OF LONDON
Te paseas a la luz de la luna. Hay sangre en las calles. ¡Incluso las ratas huyen espantadas!. ¿Por qué tu estómago se para a chillar cada vez que te cruzas con un caminante? ¿No serás tú...? ¡¡¡EL HOMBRE LOBO!!!.
C-64, Spectrum, Amstrad.

DRO SOFT

DRO SOFT. Francisco Remiro, 5-7. 28028 Madrid. Telf. (91) 246 38 02



Cuando pensábamos que los programas en tres dimensiones habían dado de sí todo lo posible, y que el mítico filmation era imposible de mejorar, surge un programa que vuelve a sorprendernos con una increíble rapidez de movimientos. Phantom Club nos demuestra una vez más que la única limitación del hombre está en su propia imaginación.

Phantom Club

Pedro José Rodríguez Larrañaga

El Phantom Club es una asociación de superhéroes que decidieron en su momento unir sus habilidades y esfuerzos para ofrecer un frente común contra el crimen y el delito. Un gigantesco local de más de 550 habitaciones era la base de un grupo que se hizo pronto famoso por la eficacia de sus operaciones.

Pero como suele ocurrir, las malas compañías pueden torcer los caminos de las más rectas personas, y poco a poco el Overlod o jefe supremo del Phatom Club comenzó a aburrirse de hacer el bien sin mirar a quién, convenciendo a sus colaboradores para dedicar sus superpoderes a tareas de dudosa legalidad, pero infinitamente más productivas. El que fuera símbolo de la ley y el orden se convirtió pronto en una poderosa banda de criminales y malhechores que se extendió por todo el mundo.

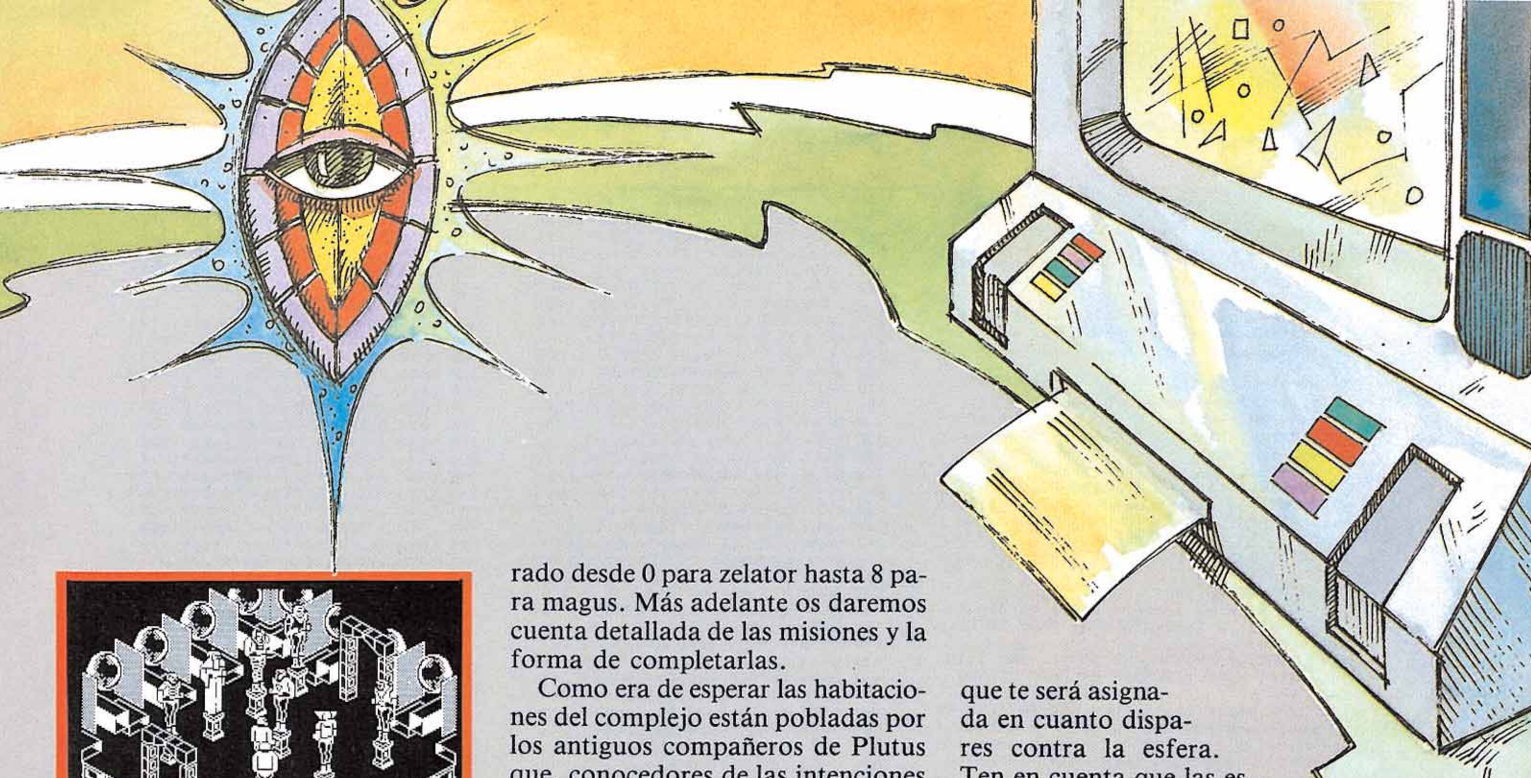
Por suerte uno de los componentes del Phantom Club permaneció fiel a sus principios y no se dejó arrastrar por sus compañeros. Por desgracia sus poderes eran aún muy limitados, pues ingresó en la organización poco antes del nefasto cambio de identidad, por lo que de momento es incapaz por sí mismo de hacer volver al resto de superhéroes al buen camino. Plutus, el héroe incorrupto, necesitará tu colaboración para superar las tareas necesarias para completar los diez rangos que le separan de la máxima categoría, con la que sí será capaz de completar su labor justiciera.

El juego

Plutus cuenta con cinco vidas, o lo que es lo mismo, sus poderes sólo se podrán regenerar cuatro veces después de una completa destrucción. Pese a sus grandes capacidades de lucha perderá energía cada vez que dispare o sea atacado, energía representada por una espada en la parte inferior de la pantalla, de modo que cada vez que el nivel de energía llegue a 0 se producirá la pérdida inmediata de una vida. Para defenderse cuenta con un lanzador de rayos, alojado en su cabeza, que destruye a todos los enemigos que se interpongan en su camino, si bien resultará ineficaz con aquellos obstáculos que, por su baja altura, queden fuera de su alcance. A la izquierda del indicador de energía se encuentra el marcador de puntos, con capacidad máxima de cinco dígitos.

Comienzas el juego con el rango mínimo o **zelator.** Para alcanzar el nivel máximo o **ipsismus** tendrás que atravesar otros ocho rangos intermedios. Para superar un rango es necesario cumplir una misión, de modo que para completar el juego será preciso realizar correctamente nueve misiones.

En tu camino por las habitaciones del Phantom Club encontrarás algunas salas, ocho en total, en las que se ve una pantalla de cine en la que se observa un guepardo corriendo. Si activas la pantalla disparándola apa-





recerá información sobre una misión, pero ten en cuenta que cada pantalla asigna su misión solamente a un rango determinado, de modo que si tu rango actual no coincide con el de la misión encomendada se te indicará cuál es el rango exigido por esa pantalla en particular. Y además, aunque ambos rangos coincidan, necesitarás un mínimo de 40.000 puntos para recibir información. Una vez completados ambos requisitos, puntuación y rango correctos, aparecerá un mensaje conteniendo la misión a realizar, la cual te quedará automáticamente encomendada.

Una vez cumplida la misión, tu rango resulta incrementado, aparece el mensaje de felicitación correspondiente y Plutus reaparece en una habitación aleatoria del laberinto tomada entre cuatro posibles. En el mapa aparecen señaladas estas cuatro posibles pantallas, las habitaciones que contienen misiones y el rango necesario para cada una, numerado desde 0 para zelator hasta 8 para magus. Más adelante os daremos cuenta detallada de las misiones y la forma de completarlas.

Como era de esperar las habitaciones del complejo están pobladas por los antiguos compañeros de Plutus que, conocedores de las intenciones de su ex-colega, intentarán detenerle. Entre los diversos superhéroes encontrarás cardenales, hombres-araña, transformers que se convierten alternativamente en peligrosos cañones y budas, además de otros enemigos como arañas, plantas carnívoras, columnas que surgen del suelo y pájaros de piedra. Todos ellos restan energía al contacto y algunos, como las arañas y los robots, resultarán imposibles de destruir, debido a su pequeño tamaño. Los cardenales y los pájaros de piedra necesitan cinco disparos para ser destruidos, momento en el que se elevarán hasta perderse de vista. Los budas necesitan tres impactos y cambian súbitamente de orientación, comenzando a girar en cuanto quedan fuera de combate.

Las ayudas

Las ayudas vienen de tres maneras diferentes. Las **esferas flotantes** dan una vida extra la primera vez que las tocas, restando energía en sucesivos contactos. Los **diamantes flotantes** actúan de igual manera, pero en vez de una vida proporcionan velocidad extra de efecto transitorio. Las **esferas giratorias,** en cambio, proporcionan gran cantidad de puntos convirtiéndose de ese modo en el elemento más importante para alcanzar los 40.000 puntos necesarios para recibir cada misión. En el mapa aparece la localización de todas las esferas y diamantes, indicándose de igual manera la puntuación que ofrecen (10.000, 20.000 ó 25.000 puntos, si bien las dos últimas posibilidades parecen variar entre las versiones de Spectrum y Amstrad), puntuación que te será asignada en cuanto dispares contra la esfera. Ten en cuenta que las esferas giratorias son muy limitadas, de modo que no las desperdicies y utiliza la que te proporcione la puntuación mínima necesaria.

Hay dos tipos de pantallas en las que se producen nuevos fenómenos. En las marcadas en el mapa como D1 observarás aparecer una figura que representa la cabeza de un águila en la esquina superior izquierda de la pantalla, con lo que las salidas de esa habitación quedarán bloqueadas hasta que destruyas el enemigo presente en esa habitación. Si el personaje presente es el Psi-man (con apariencia de momia) tendrás que destruirle, no a él sino a su proyección astral en forma de pájaro, momento en el que el Psi-man se desplazará a un extremo de la habitación. En el caso de las pantallas marcadas D2 las salidas quedarán igualmente bloqueadas, pero no se abrirán hasta que cese el sonido del reloj que marca la cuenta atrás, a la vez que observas un símbolo que representa un rayo dentro de un círculo.

Finalmente, indicar que en las habitaciones marcadas con una G en el mapa aparecerá un cubo girando sobre un soporte. Si disparas sobre él tendrás la posibilidad de grabar el juego en curso para volverlo a cargar en otro momento. Los usuarios de Spectrum tendrán que preparar el cassette para almacenar la grabación, pero en el caso del Amstrad la grabación se realiza en la misma memoria del ordenador, con lo que los datos se perderán al apagarlo. Un hecho insólito, pues obliga a los usua-

AMSTRAD

```
10 REM Cargador Phantom Club
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
..":s=&4000:lin=170:GOSUB 130:s=&A000:li
n=840:GOSUB 130:CLS
40 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$
(a$)<>"S"THEN LET b=&A02E:GOSUB 150:INPU
T"Numero de vidas? (1-255)",a:POKE &A037
,a
50 INPUT"Energia infinita? ",a$:IF UPPER
$(a$)<>"S"THEN b=&A033:GOSUB 150
60 INPUT"No limitar vidas extra? ",a$:IF
 UPPER$(a$)<>"S"THEN FOR n=&A03C TO &A04
1:POKE n,0:NEXT
70 INPUT"Cualquier rango sirve? ",a$:IF
UPPER$(a$)<>"S"THEN b=&A044:GOSUB 150
80 INPUT"Cualquier puntuacion sirve? ",a
$:IF UPPER$(a$)<>"S"THEN b=&A04A:GOSUB 1
50
90 INPUT"Pantalla inicial? ",pan:IF pan=
0 THEN pan=3
100 POKE &A04D,pan
110 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 12
0:|TAPE
120 MEMORY 9999:FOR n=0 TO 15:READ a:INK
 n,a:NEXT:MODE 1:BORDER 0:LOAD"!",10000:
CALL &A000
130 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE RE
AD con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b=VAL(
"&"+MID$(a$,n,2)):POKE s,b:sum=sum+b:s=s
+1:NEXT:IF sum<>con THEN PRINT"Error en
la linea";lin:END
140 lin=lin+10:GOTO 130
150 FOR n=b TO b+2:POKE n,0:NEXT:RETURN
160 REM Primer bloque
170 DATA AF06F6ED79DD360000DD,1281
180 DATA 2B18F8D108FE01067F3E,982
190 DATA 10ED793E54ED79D9E1D9,1537
200 DATA D818DF3D20FDA724C806,1218
210 DATA F5ED78A9E68028F5067F,1547
220 DATA 3E10ED79792F4FD97D3C,1085
230 DATA E60F6FF620D917ED7937,1287
240 DATA C93D20FDA724C806F5ED,1438
250 DATA 78A9E68028F5067F3E10,1143
260 DATA ED79792F4F1F3E2A173D,824
270 DATA ED7937C906F63E10ED79,1302
280 DATA D9E52E00D92111A8E506,1162
290 DATA F5ED78E6804FCD21A830,1493
300 DATA FB21150410FE2B7CB520,959
310 DATA F93E0ACD21A830EA26C4,1243
320 DATA 3E1CCD21A830E13EDABC,1237
330 DATA 38F226C43E1CCD21A830,1076
340 DATA D33EDABC38E4FD2157AA,1506
350 DATA FD6E0026C43E1CCD21A8,1093
360 DATA 30BE3ED7BC30DD2C20EF,1287
370 DATA 26703E1CCD21A830AD3E,929
380 DATA 1CCD21A830A67CFECD30,1279
390 DATA 0EFE9C30CFFD23FD7DFE,1599
400 DATA 5B20CB18C53E0B26B02E,880
410 DATA 083E0B18023E0CCD47A8,625
420 DATA D000003E0ECD47A8D03E,998
430 DATA C5BCCB1526B0D2F5A83E,1508
440 DATA 1DBDC200A800AF0826C4,997
450 DATA 2E01FD2100AC3E071817,621
460 DATA 3EF9ADC64BDD7700DD23,1353
470 DATA 1B26C42E012E013E0418,445
480 DATA 023E0CCD47A8D000003E,790
490 DATA 0ECD47A8D03ED9BCCB15,1357
500 DATA 26C4D237A908AD087AB3,1158
510 DATA 20CCC30DA83EF9ADC64B,1369
520 DATA DD7700DD231B2E023E04,737
530 DATA 26B3CDD6A9D0FD7E04B7,1579
540 DATA 285A6901007F000000FD,616
550 DATA 4E00FD4601DD210000DD,877
560 DATA 094D3E012E0226B3CDD6,833
570 DATA A9D03E7FBD2803325AA,1104
580 DATA 2E023E0826B3CDD6A9D0,1131
590 DATA FD5E02FD560369010500,802
600 DATA FD094D7BB226C42E013E,983
610 DATA 04C239A9110DA8ED5357,1029
620 DATA A9113CA9D5ED5B79AAC3,1442
630 DATA 4BA83E0600018B63E0D,592
640 DATA CD47A83E10CD47A8D03E,1236
650 DATA DBBCCB1526B3D2D4A9C9,1640
660 DATA CD68A821008006FFC51E,1126
670 DATA 004B16FF06F5ED78E680,1318
680 DATA A928501C792FE6804F15,943
690 DATA C2F8A97323C110E22100,1229
700 DATA 001132800632C51A0600,480
710 DATA 4F0913C110F6E5210000,824
720 DATA 11CD800632C51A06004F,714
730 DATA 0913C110F6C17CB72013,1034
740 DATA A7ED42013200A7ED42D8,1207
750 DATA 0901CDFFA7ED42D03C32,1258
760 DATA 56AAC90000C307AA001E,859
770 DATA 2A282200000000000000,116
780 DATA 00000000000000000000,0
790 DATA 00000000000000000000,0
800 DATA 000000000DD215BAA11,532
810 DATA 0001CDEAA90000000000,609
820 DATA "*"
830 REM Segundo bloque
840 DATA F32100401100A8018502,661
850 DATA EDB0DD215BAA110001CD,1151
860 DATA EAA93EC33211AB212DA0,1136
870 DATA 0128001100B0ED5312AB,743
880 DATA EDB0C385AAAF324B543E,1357
890 DATA 3C32A4543E053228E0AF,914
900 DATA 32BAC732C3C73E1832BC,1203
910 DATA D521000022F3D53E0332,851
920 DATA 10E0C349290000000000,549
930 DATA "*"
940 DATA 0,11,20,26,24,9,18,16,20,1,2,11
,8,15,3,6
```

rios de Amstrad a tener que jugar todo el juego de un tirón, lo que puede ser cuestión de varias horas.

Las misiones

Zelator. Tras trasladarte al monitor correspondiente a tu rango con un mínimo de 40.000 puntos y dispararle aparecerá el mensaje «Find this man» (encuentra a este hombre) junto a la silueta de un superhéroe. Dicho personaje se encuentra inmóvil y solitario en una de las pantallas más al norte del mapa, por lo que bastará con desplazarte hasta allí y dispararle, con lo que pasarás automáticamente al rango siguiente.

Teoricus. El monitor correspondiente presenta el mensaje «Destroy seven cardinals» (destruye siete cardenales). Los cardenales son los enemigos de traje largo y barba, que empuñan látigos y necesitan cinco disparos para ser abatidos, tras lo cual comienzan a flotar y desaparecen. Por tanto, tendrás que buscar siete cardenales distintos y acabar con ellos para conseguir el rango siguiente. En el mapa hemos indicado la localización de los más cercanos a la pantalla que asigna la misión, si bien puedes optar por destruir a otros, pues como bien sabes son unos enemigos muy abundantes. En las partidas de prueba jugadas hemos observado que dicho número, siete, no es rigurosamente exacto y puede oscilar hacia arriba o hacia abajo.

Practicus. El mensaje del monitor correspondiente nos dice «Find room with five stone birds» (encuentra la habitación con cinco pájaros de piedra). Los pajaros de piedra son esos robots que vuelan a ras de suelo, y a veces recogen sus patas mecánicas y se elevan. Por suerte esta misión es fácil de completar sabiendo cuál es la pantalla en cuestión, pues basta con observar el mapa y dirigirte a la pantalla marcada, que es la única que contiene cinco de estos ingenios.

Philosophus. En esta ocasión nos encontramos con un mensaje ya conocido, pues la pantalla nos pide de nuevo «Find this man» (encuentra este hombre), pero en este caso el personaje a localizar es distinto. Como observaréis en el mapa la pantalla donde está este personaje se encuentra en la zona central, con lo que bastará realizar las mismas acciones que en el rango de zelator, trasladarnos a la habitación indicada y disparar al personaje.

Adeptus minor. En este caso, el monitor nos pide «Destroy six stone birds» (destruye seis pájaros de piedra). Ya recordaréis a estos simpáticos seres a través de vuestras andanzas por el complejo, y sabréis bien que solamente pueden ser acertados por vuestros disparos cuando repliegan sus patas y levantan el vuelo, pues de otra manera permanecen demasiado bajos para los disparos de Plutus. Si a esto unimos la complicación adicional de que no todos los pajaros de piedra vuelan (curiosa paradoja) comprenderemos que no todos los pajaros que encontremos servirán para nuestros fines, además de necesitar cinco disparos para abatir a cada uno. En cualquier caso, el



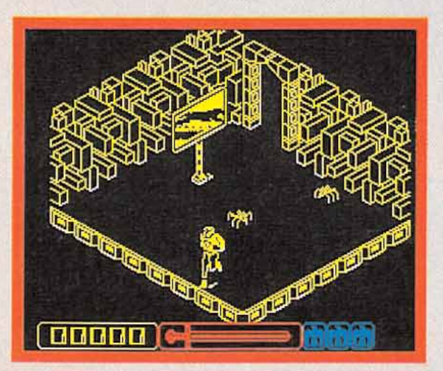
proceso a seguir es muy similar al de los cardenales, por lo que hemos marcado en el mapa algunos de los pájaros de piedra útiles más cercanos. Recuerda que tienen que ser pájaros distintos y que, al igual que los cardenales, el número de seis no es completamente riguroso.

Adeptus maior. El monitor correspondiente nos indica el mensaje «Shoot pyramid», que significa «dispara a la pirámide». La pirámide en cuestión gira sobre su pedestal en una de las habitaciones centrales del complejo y como observaréis en el mapa se encuentra en el centro de una gran espiral de pantallas, con lo que el camino hasta ella será largo, pero productivo.

Adeptus exemptus. Algunos habréis pensado desde el comienzo del juego, que solamente hay ocho monitores en el juego, mientras que los rangos a superar son nueve. Pues bien, no existe una misión especial para el rango de adeptus exemptus, únicamente es necesario conseguir un total de 50.000 puntos disparando a algunas esferas, momento en el que pasaremos automáticamente de nivel.

Magister templi. La pantalla correspondiente nos sugiere una curiosa misión: «Destroy invisible man» (destruye al hombre invisible). Si ninguno de vosotros ha visto al hombre invisible en sus recorridos por el laberinto no hay por qué extrañarse, pues dicho personaje hace honor a su nombre y no puede ser observado. Pero en la habitación indicada en el mapa, junto a la que sirvió de solución al rango philosophus, observaréis que aunque la pantalla permanezca vacía, unos disparos surgen del aire contra Plutus. Utiliza dichos disparos como punto de referencia, y aunque tengas que perder algo de energía dispara en la dirección de donde vienen, y tras algunos impactos habrás conseguido destruir al hombre invisible.

Magus. La última misión es, sin duda, la más pesada de resolver para los que no disponen del maravilloso mapa que os ofrecemos, pues el monitor correspondiente nos dice «Find three of this» (encuentra tres de éstas) a la vez que muestra la imagen de una extraña esfera diferente al resto de esferas (giratorias y flotantes) del juego. El objetivo a resolver es simple, encontrar y tocar tres esferas como la que aparece en pantalla, pero el problema es tener que recorrer todo el laberinto para encontrarlas. Vosotros lo tendréis más fácil, pues el mapa contiene la localización exacta de la tres esferas y no tendréis más que ir y tocarlas una por una. Lo que nadie os puede quitar es la larga caminata para recorrer las largas distancias que las separan.



Ipsismus. ¿Qué ocurre cuando alcanzamos el máximo rango? No hay más nombres, tampoco existen textos de felicitación. En todo caso haber llegado hasta aquí es toda una recompensa.

SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador Phantom Club
  20 REM Pedro Jose Rodriguez
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 23296: P
OKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 23299,0: INPUT "Numero de vidas
? ";a: POKE 23306,a
  50 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 23304,0
  60 INPUT "No limita vidas extr
a? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 23313,0: POKE 23316,0
  70 INPUT "Cualquier rango sirv
e? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 23319,0
  80 INPUT "Cualquier puntuacion
 sirve? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S
" THEN POKE 23324,0
  90 INPUT "Pantalla inicial? ";
 LINE a$: IF LEN a$ THEN POKE 23
326,VAL a$
 100 INPUT "Juego rapido? "; LIN
E a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 23
334,0
 110 INPUT "Inmune a todo? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 2
3337,0
 120 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR : LOAD ""SCRE
EN$ : PRINT AT 6,0: LOAD ""CODE
: RANDOMIZE USR 23296
 130 SAVE "PHANTOMbas" LINE 10:
SAVE "PHANTOMbin"CODE 23296,45:
VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	AF3250C23E3C32AAC23E	1097
2	053228E0AF32A8FD32B1	1192
3	FD3213D6676F223FD63E	1123
4	033210E03EC93202EE32	896
5	9CC2C3A8610000000000	810

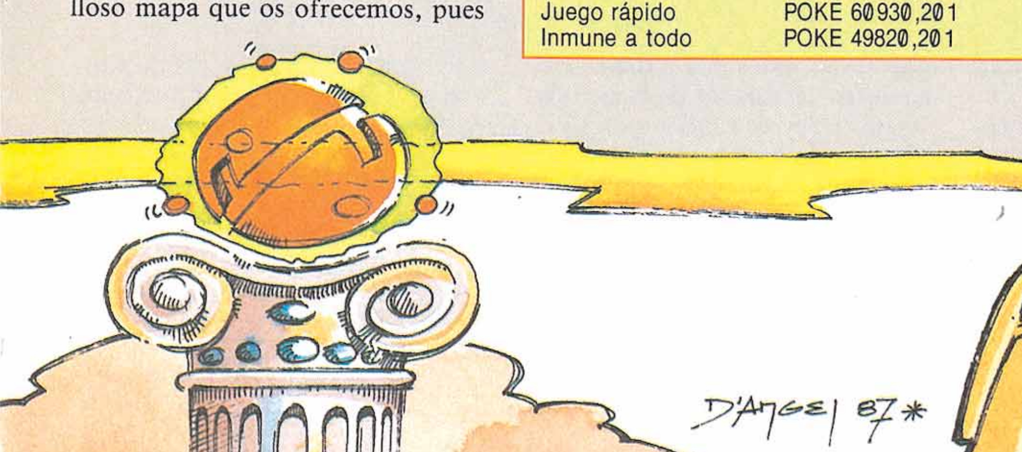
DUMP: 40.000

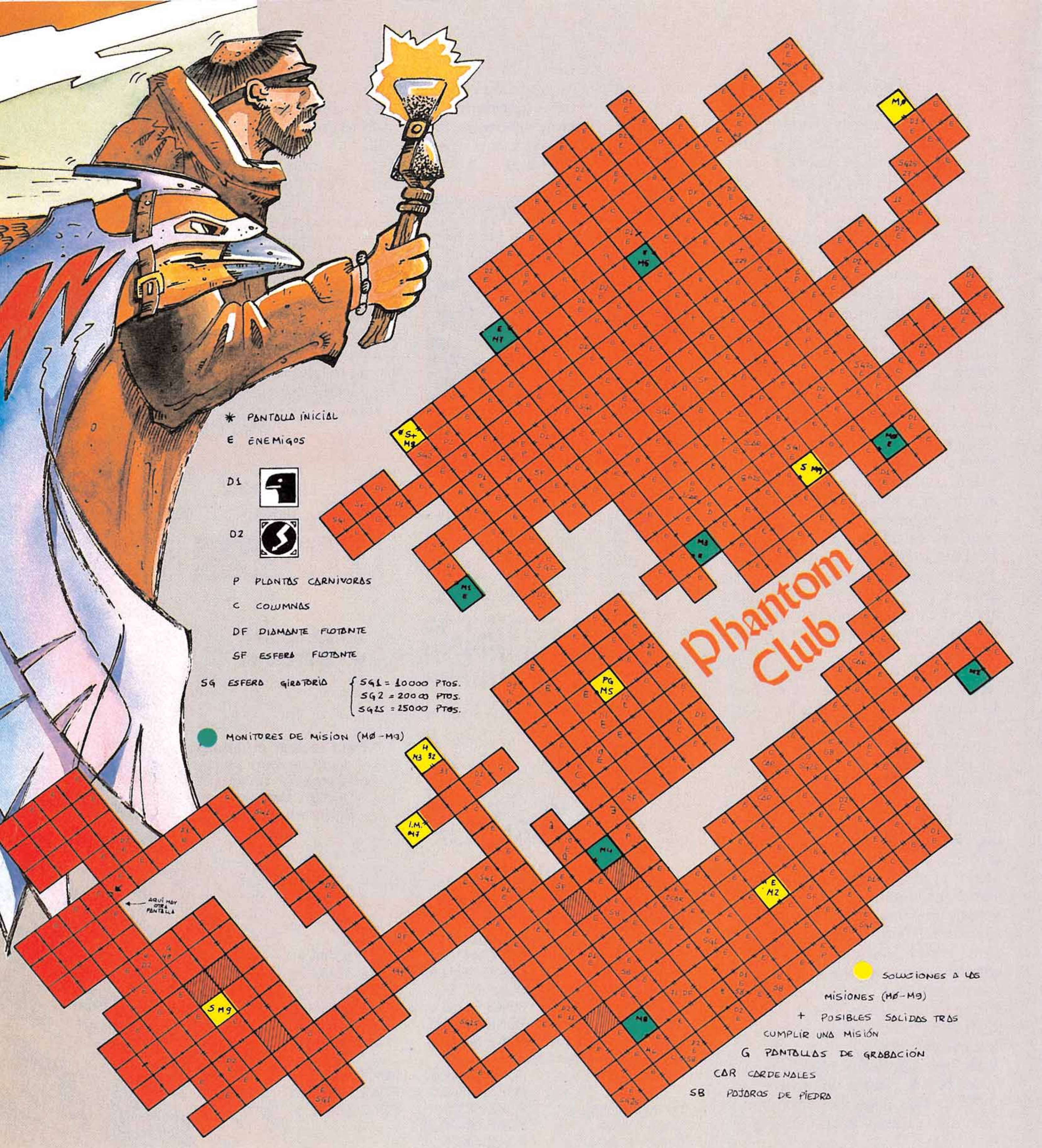
N.º BYTES: 45

Para teclear el listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

POKES DEL PHANTON CLUB

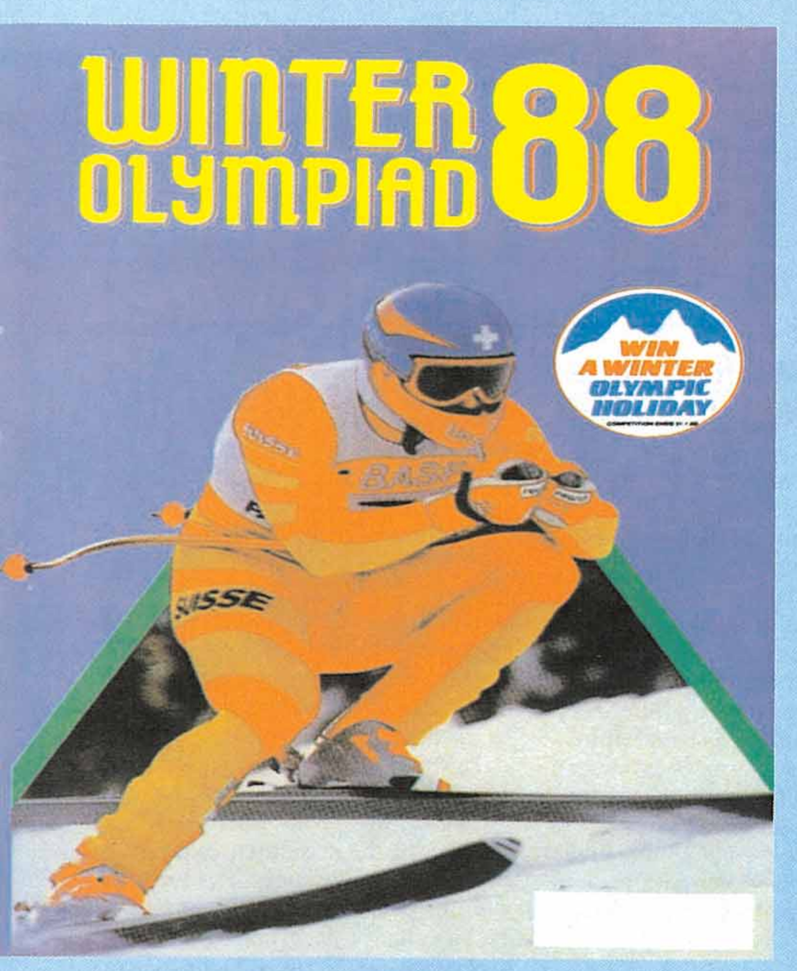
	Spectrum	Amstrad
Vidas infinitas	POKE 49744,0	POKE &544B,0
Energía infinita	POKE 49834,60	POKE &54A4,60
Número de vidas	POKE 57384,n	POKE &E028,n
No limita vidas extra	POKE 64936,0	POKE &C7BA,0
	POKE 64945,0	POKE &C7C3,0
Cualquier rango sirve	POKE 54803,0	POKE &D5BC,0
Cualquier puntuación sirve	POKE 54847,0	POKE &D5F3,0
	POKE 54848,0	POKE &D5F4,0
Pantalla inicial	POKE 57360,n	POKE &E010,n
Juego rápido	POKE 60930,201	
Inmune a todo	POKE 49820,201	

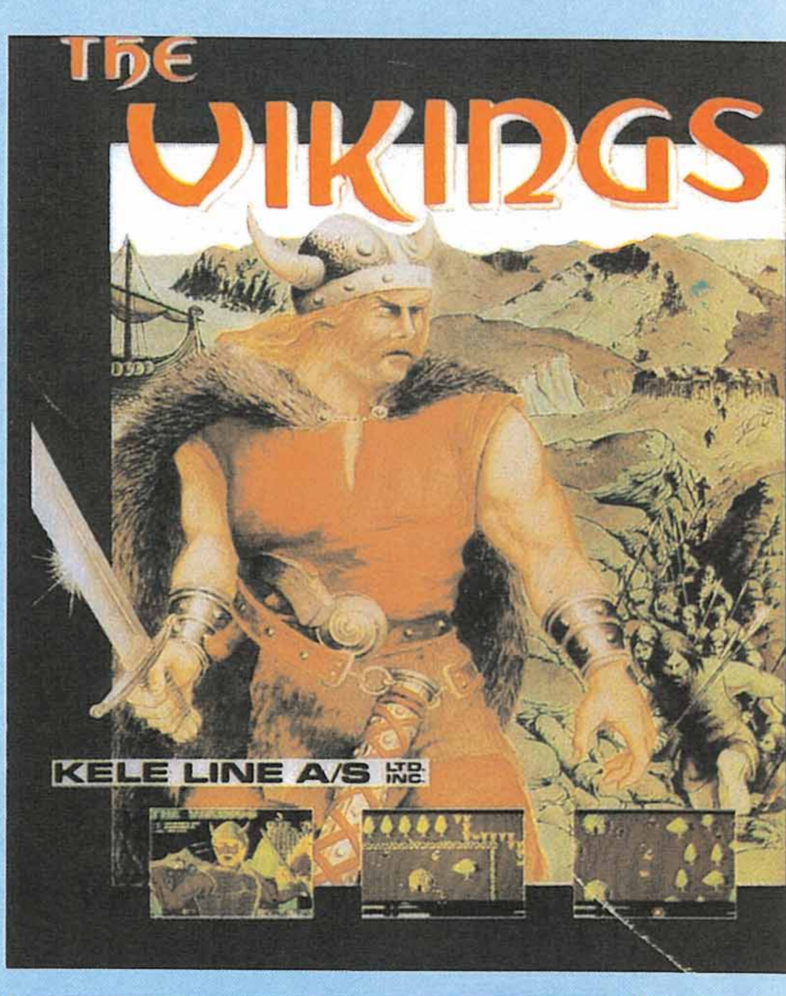


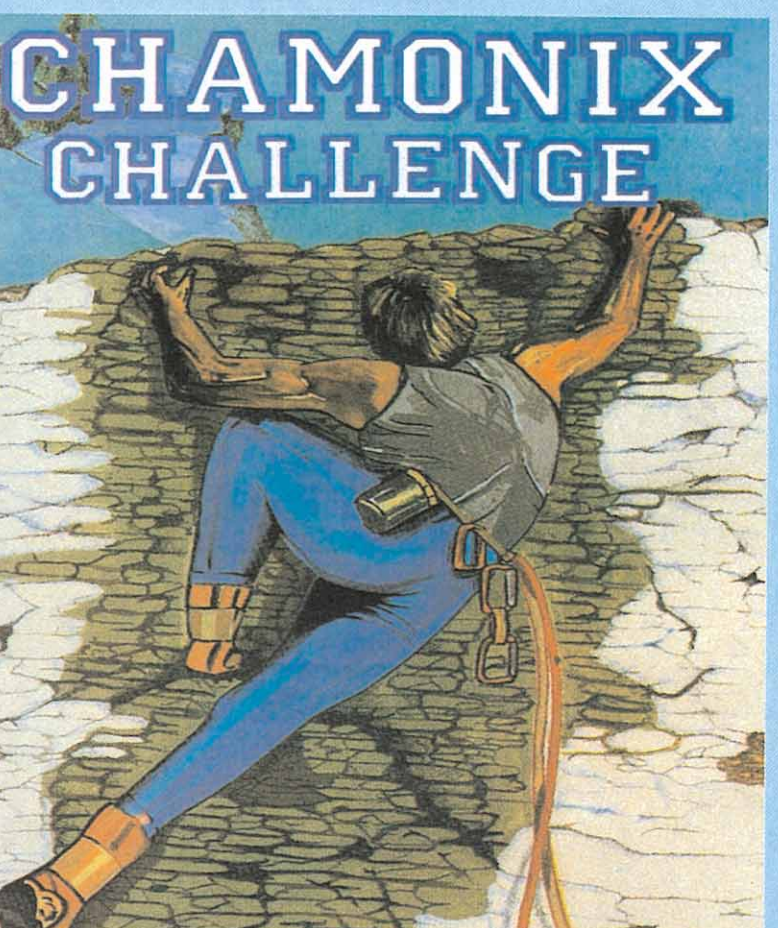


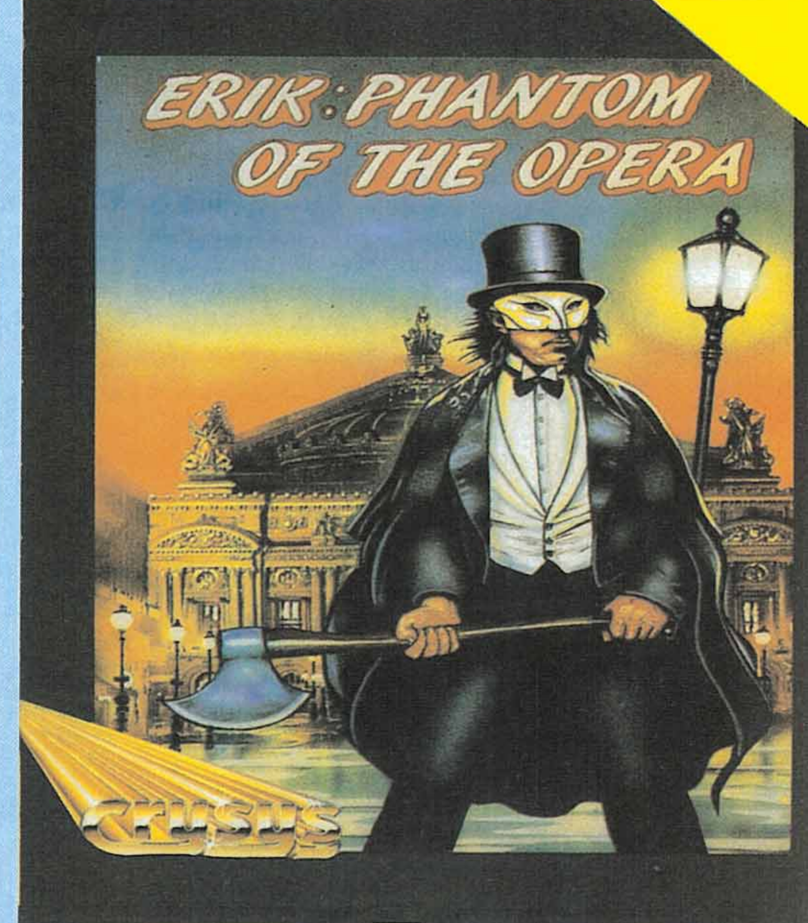
Cargador de Spectrum y Amstrad

Una vez tecleados los listados correspondientes, dos en el caso del Spectrum y uno (aunque bastante largo) en el caso del Amstrad CPC, podréis seleccionar vidas infinitas, energía infinita, número de vidas, no limitar vidas extra, cualquier rango sirve, cualquier puntuación sirve, pantalla inicial, juego rápido e inmunidad total, estos dos últimos solamente en la versión de Spectrum. Con la opción de vidas infinitas Plutus perderá energía al contacto con los enemigos del juego, pero cuando la energía llegue a cero no se perderá vida alguna, mientras que la opción de energía infinita no permite siquiera la pérdida de energía. De gran utilidad es el poke de cualquier puntuación, pues con él no será imprescindible conseguir los 40.000 puntos, y con el poke de cualquier rango sirve el orden de las misiones, será indistinto, aunque siempre es preferible jugar de la forma tradicional. Finalmente la pantalla inicial ha de ser escogida con suma cautela, personalmente solamente os recomiendo los valores 238 y 82 para comenzar el juego en los monitores de zelator y magister templi respectivamente.


WINTER OLYMPIAD 88
WIN A WINTER OLYMPIC HOLIDAY
SUISSE


THE VIKINGS
KELE LINE A/S LTD. INC.


CHAMONIX CHALLENGE


ERIK: PHANTOM OF THE OPERA

YOGI BEAR

José Emilio Barbero

Boo-Boo ha sido capturado por un malvado cazador que le tiene prisionero en algún lugar del parque Jellystone para venderle al circo más cercano. ¿Podrá Yogi impedirlo?

Para rescatar a Boo-Boo deberás conducir a Yogi a través del largo camino que le separa de la jaula donde el cazador tiene encerrado a nuestro amigo, muy cerca de su cabaña. Nosotros empezamos en la pantalla 202, y la cabaña del cazador está en la pantalla 0. En el camino encontraremos trampas y enemigos que nos podrán las cosas aún más difíciles; algunos te restarán parte de tu energía mientras que otros te quitarán una de tus escasas vidas. Además Yogi debe ser rápido pues el tiempo pasa deprisa y el invierno se acerca inexorablemente.

Las cuevas

El parque Jellystone tiene algunas cuevas que Yogi conoce a la perfección. Gracias a ellas podrá evitar recorrerse una buena cantidad de pantallas ya que estas comunican con las cuevas de otras pantallas actuando como si de un atajo se tratara. Sin embargo, tienen un pequeño inconveniente ya que si bien algunas le acercarán más a Boo-Boo, otras, por el contrario, le conducirán más lejos de lo que se encontraba.

Algunas cuevas están comunicadas recíprocamente, es decir, si entras por la de la pantalla 18, por ejemplo, sales por la pantalla 12, y si entras ahora por la cueva de la pantalla 12 sales a la pantalla 18 de nuevo. Pero esto no ocurre con todas por lo que te recomendamos que antes de usar una cueva consultes la tabla de saltos entre pantallas que incluimos.

El uso de las cuevas es imprescindible ya que el camino hasta Boo-Boo no puede ser recorrido desde el principio hasta el final en línea recta puesto que en ciertas pantallas existen lagos imposibles de atravesar.

La energía

En la parte inferior izquierda del marcador está el contador de energía, representada por un dibujo de Yogi que irá desapareciendo poco a poco a medida que perdamos energía. Cuando nos quede muy poca energía aparecerá una exclamación que nos advierte que nuestra muerte está cercana.

Yogi pierde energía al caminar o saltar y sobre todo al tropezar con los obstáculos o al ser atacado por los enemigos.

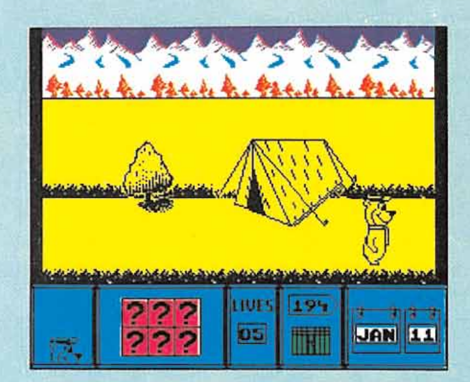
La forma menos arriesgada y más sabrosa de recuperar energía es coger las cestas que se encuentran repartidas por el parque. La deliciosa merienda que guardan en su interior repondrá totalmente tu energía.

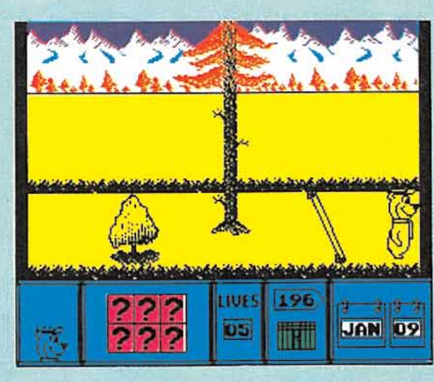
La otra forma de reponer fuerzas es más complicada y peligrosa, puesto que debes intentar robar los peces a los pescadores que se encuentran en las orillas de los ríos. La forma de hacerlo es la siguiente: colócate cerca del pescador y espera a que saque un pez. Cuando lo tenga justo en su espalda pasa por detrás de él y el pescaso será tuyo. Debes ser rápido y asegurarte de que hay un pez en el anzuelo pues de lo contrario seríamos nosotros los pescados.

Los obstáculos

En cada pantalla existen ciertos obstáculos que deberás evitar bien saltándolos o bien rodeándolos. Algunos como los **ríos** o los pequeños **lagos** son sumamente peligrosos puesto que si nos acercamos a ellos









más de lo debido nos hundiremos en sus aguas y perderemos una vida. Los lagos pequeños se pueden rodear, pero con los ríos no queda más remedio que saltarlos y normalmente sólo existe un punto desde donde esto se puede hacer sin peligro.

Las **lagunas** grandes tienen el mismo efecto sobre nosotros, pero son imposibles de atravesar. Algunas tienen piedras sobra la superficie, por lo que podemos intentar atravesarlas saltando sobre ellas, aunque esto es muy complicado y lo más habitual es que acabemos en el agua.

Hay otro tipo de obstáculos como **troncos** o **cuerdas** que en caso de tropezarnos con ellos tan sólo nos restarán energía. Pero sin embargo, tienen un efecto más negativo que este, puesto que nos dejan inmóviles durante algunos instantes, lo que puede muy bien ser aprovechado por nuestros enemigos para atraparnos.

Los enemigos

Igual que ocurría con los obstáculos unos enemigos nos quitarán una vida sólo con tocarnos mientras que otros nos restarán energía además de molestarnos al atravesar las dificultades del camino.

A continuación te ofrecemos una lista de los enemigos que te encontrarás y las pantallas en las que aparecen:

Rana. Su contacto no es mortal. Pantallas: 199, 198, 186, 184, 170 a 168, 151, 147, 145 a 143, 132 a 126, 108 a 105, 101 a 99, 97 a 95, 70 a 68, 41 a 39, 26 a 22, 14, 13 y 11 a 9.

Campista. Pantallas: 196 a 191, 161 a 157, 54 a 51 y 36 a 29.

Serpiente. Pantallas: 188, 187, 138 a 133, 104 a 102, 84 a 77, 7 y 6.

Guardabosques. Pantallas: 183 a 180, 167, 166, 116 a 110, 87, 86, 63 a 61, y 48 a 43.

Reno. Pantallas: 177 a 173.

Pájaro. Su contacto no es mortal. Pantallas 163, 162 y 94 a 91.

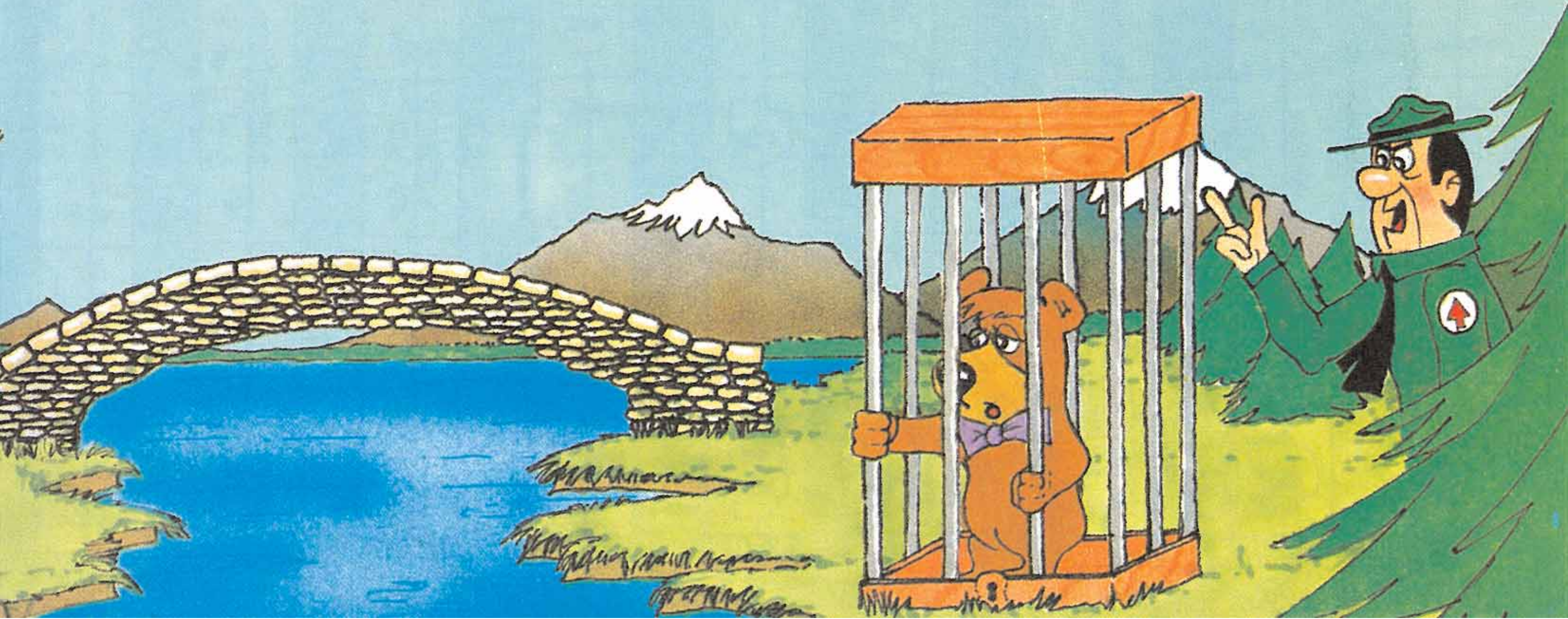
Cazador. Pantallas: 155, 125 a 123, 74 a 72, 67 a 64, 38, 17 y 16.

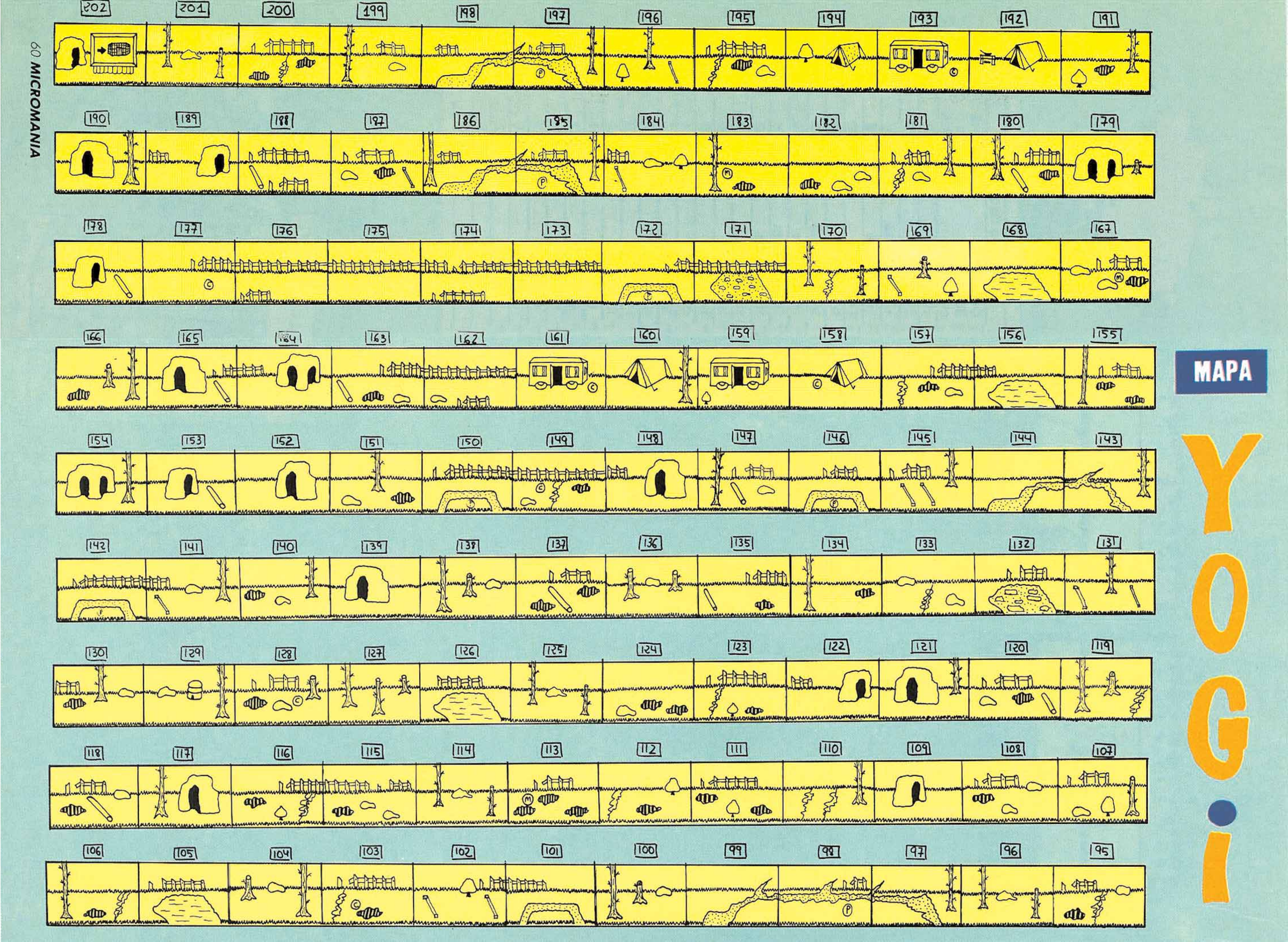
Mujer campista. Pantallas: 149, 141 y 140.

Abeja. Pantallas: 132 a 126, 108 a 105, 101 a 99, 97 a 95, 70 a 68, 41 a 39, 26 a 22, 14, 13 y 11 a 9.

Tabla de saltos

Cueva de entrada	Cueva de salida
190	178
189	179
179 izquierda	152
179 derecha	189
178	190
165	154
164 izquierda	75
164 derecha	148
154 izquierda	139
154 derecha	152
153	49
152	165
148	85
139	154
122	117
121	164
117	190
109	12
85	164
60	122
50	76
49	153
37	5
18	12
12	18
5	153




MAPA
YOGI
202 201 200 199 198 197 196 195 194 193 192 191
190 189 188 187 186 185 184 183 182 181 180 179
178 177 176 175 174 173 172 171 170 169 168 167
166 165 164 163 162 161 160 159 158 157 156 155
154 153 152 151 150 149 148 147 146 145 144 143
142 141 140 139 138 137 136 135 134 133 132 131
130 129 128 127 126 125 124 123 122 121 120 119
118 117 116 115 114 113 112 111 110 109 108 107
106 105 104 103 102 101 100 99 98 97 96 95

BEAR

(M) = DULCES DE MANZANA (C) : CESTAS (P): PESCADORES (LL): LLAVE ⇧: JAULA DE BOO-BOO.



Para teclear el listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

Las pistas

Nuestro pequeño amigo Boo-Boo no es tan tonto como muchos piensan y ha tenido la precaución de dejar caer, mientras era conducido por el cazador hacia su cabaña, seis dulces de manzana que deberemos recoger y que nos serán sumamente útiles para rescatarle.

Cada vez que recojamos uno aparecerá en el lugar destinado a ello (en un principio aparecen seis interrogaciones) y obtendremos además una vida extra. Las pistas están en las pantallas 183, 167, 113, 75, 44 y 21.

El final

Si conseguimos llegar hasta la pantalla número 3 podremos observar por fin a nuestro amigo Boo-Boo que se encuentra prisionero dentro de una jaula. La llave que abre la jaula se encuentra en la pantalla 0 junto a la cabaña del cazador. Ahora bien, si vamos directamente a por ella y la cogemos observaremos que al intentar volver hacia Boo-Boo aparece un cazador mucho más rápido que nosotros que nos mata siempre. La solución, claro está, la encontraremos en las pistas que Boo-Boo nos dejó.

Al llegar donde está nuestro amigo observaremos que los dulces de manzana se han transformado en formas geométricas. En la pantalla 1, la anterior a la de la llave, hay dibujados en el suelo figuras geométricas similares a las de nuestro marcador, en total seis columnas de figuras. Lo que deberemos hacer es mirar la primera figura de nuestro marcador y pasar por encima de la figura igual a esta que hay en la primera columna y así hasta la sexta.

Si no nos hemos equivocado esta vez no aparecerá el cazador y podremos una vez recogida la llave volver a la jaula de Boo-Boo para rescatarle y concluir así nuestra misión.

POKE 34365, n donde n: n.° de vidas.
POKE 34900,0 vidas infinitas.
POKE 38557,0 tiempo infinito.
POKE 38904,0 energía infinita.
POKE 38925,0
POKE 38978,201
POKE 36262,201 inmune a todo excepto a los pescadores.
POKE 43701,201 juego sin enemigos.

SPECTRUM

LISTADO 1

```
   1 REM ************************
   2 REM **                    **
   3 REM **     J.E.BARBERO    **
   4 REM **                    **
   5 REM ************************
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
  15 CLEAR 24999: POKE 23658,8
  20 LOAD ""CODE 23296,74
  30 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
S (1-255) ";N: POKE 23339,N
  40 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N)    ";A$: IF A$="N" THEN
 POKE 23346,0
  50 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N)    ";A$: IF A$="N" THEN
 POKE 23349,0
  60 INPUT "QUIERES ENERGIA INAG
OTABLE (S/N) ";A$: IF A$="S" THE
N GO TO 80
  70 POKE 23352,0: POKE 23355,0:
 POKE 23360,0
  80 INPUT "QUIERES SER INMUNE (
S/N) ";A$: IF A$="N" THEN POKE 2
3366,0
  90 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N POKE 23363,0
9000 PRINT "        PON LA CINTA O
RIGINAL              Y PULSA UNA
TECLA"
9100 PAUSE 0
9200 RANDOMIZE USR 23296
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	31E8FDDD21409C11801B	1180
2	3EFF37CD560530F12143	1057
3	9C1100400100 1BEDB0DD	899
4	21005E1100973EFF37CD	872
5	56053E05323D86AF3254	712
6	88329D9632F897320D98	1157
7	3EC932429832B5AA32A6	1148
8	8DC30084000000000000	468

DUMP: 40.000

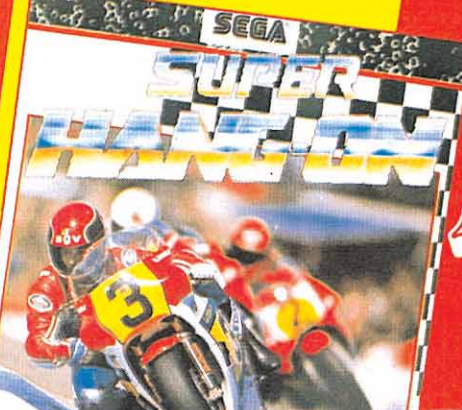
N.° BYTES: 74





PARA NERVIOS DE ACERO

La mejor simulación jamás vista. De Sega.

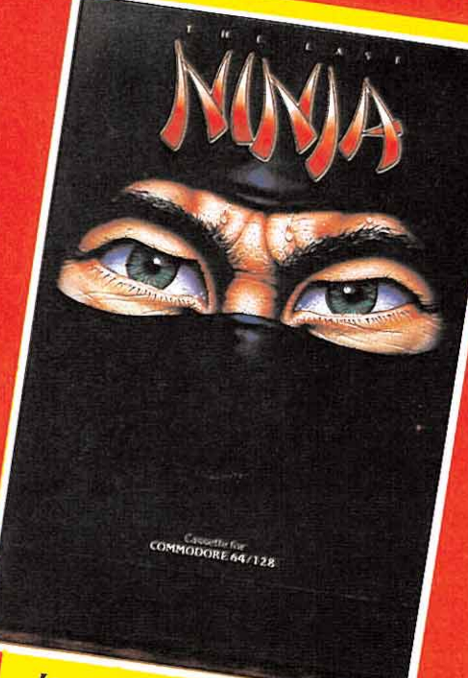


El Nº1 en recreativos, ahora en tu ordenador.



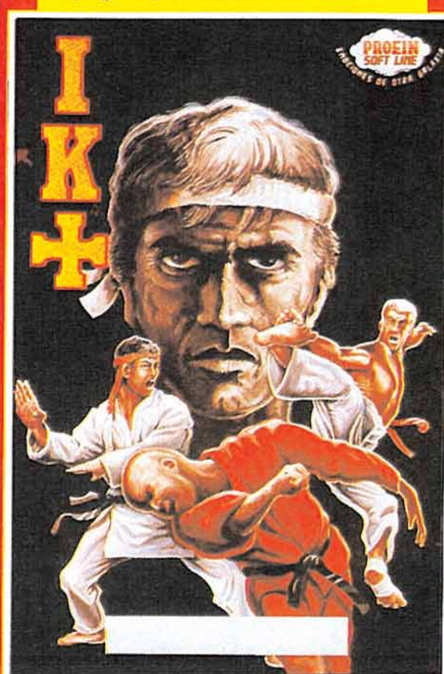
Se un gran coloso y sálvalos de las llamas ¡Fire trap quema!

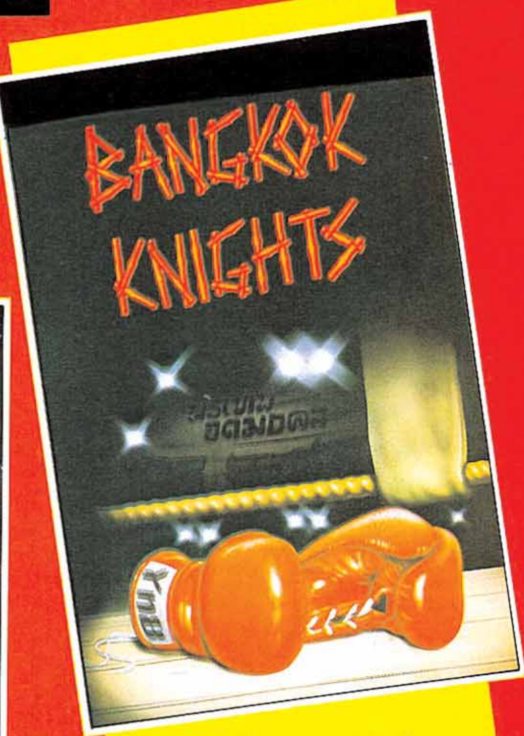




Los secretos del Ninjitsu han estado guardados celosamente durante siglos. El malvado Shogun ha enviado fuerzas para destruir a los participantes.
Tu misión es recoger el pergamino para llegará al Palacio del Shogun. Viajarás por tierras peligrosas y usarás todas tus armas
¡Tu eres el Last Ninja!

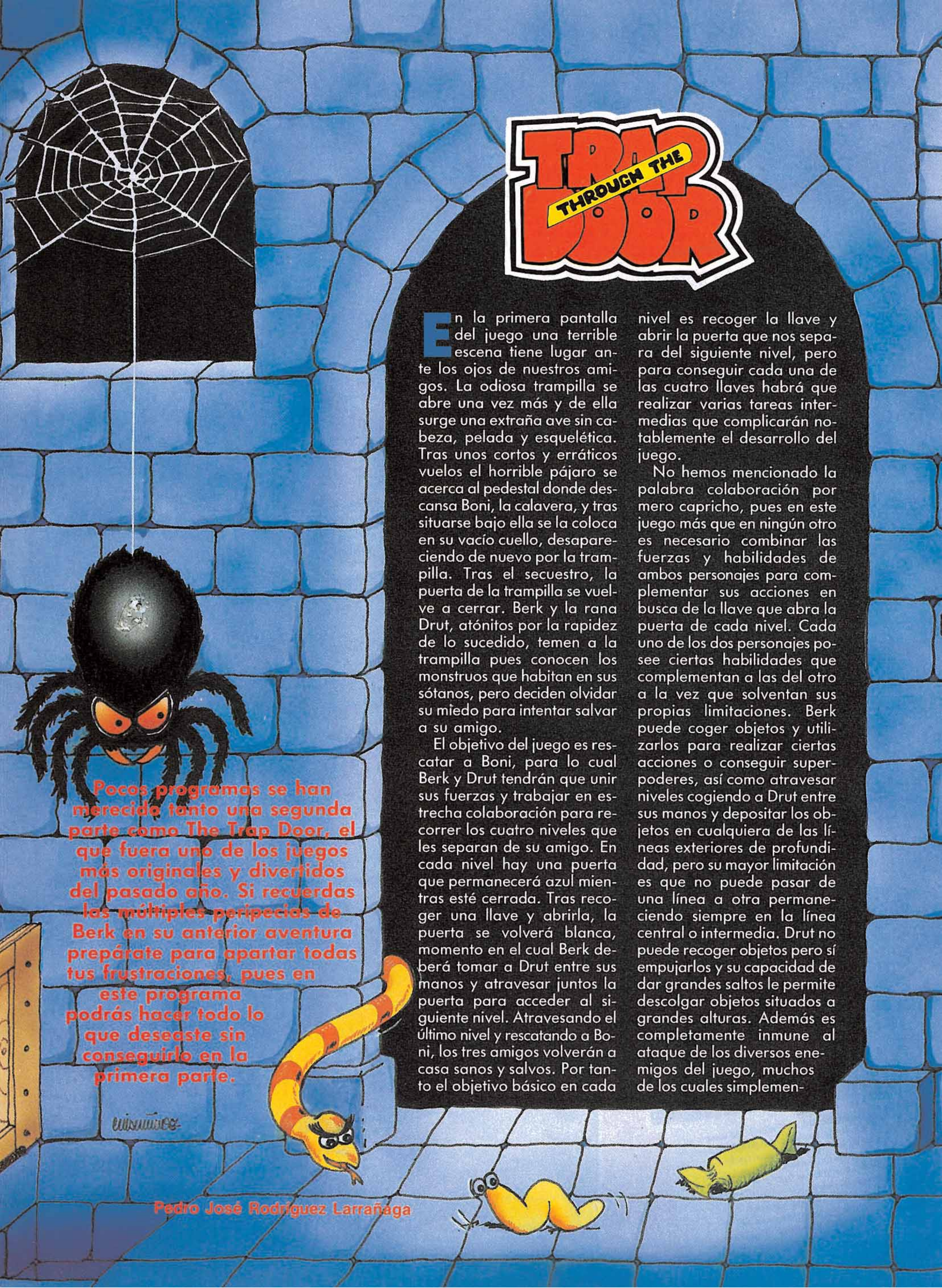
Su música... Sus movimientos... Sus gráficos... Su animación... ¡Algo espectacular!





Thai Boxing
¡Artes Marciales sin límites!

Disponibles con:
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD (cass./disco)
MSX



THROUGH THE TRAP DOOR

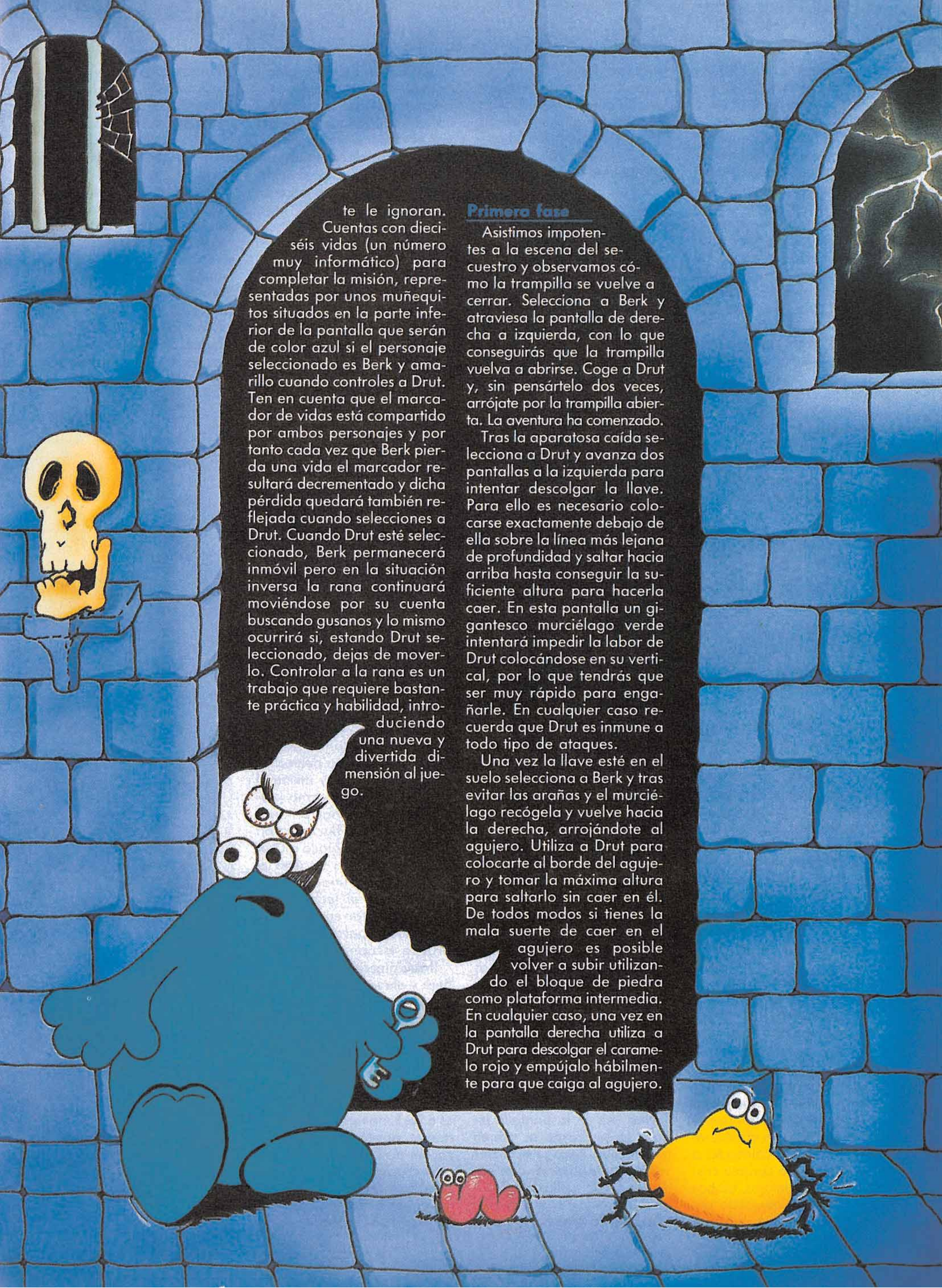
Pocos programas se han merecido tanto una segunda parte como The Trap Door, el que fuera uno de los juegos más originales y divertidos del pasado año. Si recuerdas las múltiples peripecias de Berk en su anterior aventura prepárate para apartar todas tus frustraciones, pues en este programa podrás hacer todo lo que deseaste sin conseguirlo en la primera parte.

En la primera pantalla del juego una terrible escena tiene lugar ante los ojos de nuestros amigos. La odiosa trampilla se abre una vez más y de ella surge una extraña ave sin cabeza, pelada y esquelética. Tras unos cortos y erráticos vuelos el horrible pájaro se acerca al pedestal donde descansa Boni, la calavera, y tras situarse bajo ella se la coloca en su vacío cuello, desapareciendo de nuevo por la trampilla. Tras el secuestro, la puerta de la trampilla se vuelve a cerrar. Berk y la rana Drut, atónitos por la rapidez de lo sucedido, temen a la trampilla pues conocen los monstruos que habitan en sus sótanos, pero deciden olvidar su miedo para intentar salvar a su amigo.

El objetivo del juego es rescatar a Boni, para lo cual Berk y Drut tendrán que unir sus fuerzas y trabajar en estrecha colaboración para recorrer los cuatro niveles que les separan de su amigo. En cada nivel hay una puerta que permanecerá azul mientras esté cerrada. Tras recoger una llave y abrirla, la puerta se volverá blanca, momento en el cual Berk deberá tomar a Drut entre sus manos y atravesar juntos la puerta para acceder al siguiente nivel. Atravesando el último nivel y rescatando a Boni, los tres amigos volverán a casa sanos y salvos. Por tanto el objetivo básico en cada nivel es recoger la llave y abrir la puerta que nos separa del siguiente nivel, pero para conseguir cada una de las cuatro llaves habrá que realizar varias tareas intermedias que complicarán notablemente el desarrollo del juego.

No hemos mencionado la palabra colaboración por mero capricho, pues en este juego más que en ningún otro es necesario combinar las fuerzas y habilidades de ambos personajes para complementar sus acciones en busca de la llave que abra la puerta de cada nivel. Cada uno de los dos personajes posee ciertas habilidades que complementan a las del otro a la vez que solventan sus propias limitaciones. Berk puede coger objetos y utilizarlos para realizar ciertas acciones o conseguir superpoderes, así como atravesar niveles cogiendo a Drut entre sus manos y depositar los objetos en cualquiera de las líneas exteriores de profundidad, pero su mayor limitación es que no puede pasar de una línea a otra permaneciendo siempre en la línea central o intermedia. Drut no puede recoger objetos pero sí empujarlos y su capacidad de dar grandes saltos le permite descolgar objetos situados a grandes alturas. Además es completamente inmune al ataque de los diversos enemigos del juego, muchos de los cuales simplemen-

Pedro José Rodríguez Larrañaga



te le ignoran. Cuentas con dieciséis vidas (un número muy informático) para completar la misión, representadas por unos muñequitos situados en la parte inferior de la pantalla que serán de color azul si el personaje seleccionado es Berk y amarillo cuando controles a Drut. Ten en cuenta que el marcador de vidas está compartido por ambos personajes y por tanto cada vez que Berk pierda una vida el marcador resultará decrementado y dicha pérdida quedará también reflejada cuando selecciones a Drut. Cuando Drut esté seleccionado, Berk permanecerá inmóvil pero en la situación inversa la rana continuará moviéndose por su cuenta buscando gusanos y lo mismo ocurrirá si, estando Drut seleccionado, dejas de moverlo. Controlar a la rana es un trabajo que requiere bastante práctica y habilidad, introduciendo una nueva y divertida dimensión al juego.

Primera fase

Asistimos impotentes a la escena del secuestro y observamos cómo la trampilla se vuelve a cerrar. Selecciona a Berk y atraviesa la pantalla de derecha a izquierda, con lo que conseguirás que la trampilla vuelva a abrirse. Coge a Drut y, sin pensártelo dos veces, arrójate por la trampilla abierta. La aventura ha comenzado.

Tras la aparatosa caída selecciona a Drut y avanza dos pantallas a la izquierda para intentar descolgar la llave. Para ello es necesario colocarse exactamente debajo de ella sobre la línea más lejana de profundidad y saltar hacia arriba hasta conseguir la suficiente altura para hacerla caer. En esta pantalla un gigantesco murciélago verde intentará impedir la labor de Drut colocándose en su vertical, por lo que tendrás que ser muy rápido para engañarle. En cualquier caso recuerda que Drut es inmune a todo tipo de ataques.

Una vez la llave esté en el suelo selecciona a Berk y tras evitar las arañas y el murciélago recógela y vuelve hacia la derecha, arrojándote al agujero. Utiliza a Drut para colocarte al borde del agujero y tomar la máxima altura para saltarlo sin caer en él. De todos modos si tienes la mala suerte de caer en el agujero es posible volver a subir utilizando el bloque de piedra como plataforma intermedia. En cualquier caso, una vez en la pantalla derecha utiliza a Drut para descolgar el caramelo rojo y empújalo hábilmente para que caiga al agujero.

En el agujero, Berk ha esperado pacientemente la llegada del caramelo rojo pero ahora ya puede salir de su encierro. Coge el caramelo y cómetelo, con lo que la pantalla parpadeará unos instantes. Este efecto tiene lugar cada vez que un objeto haya proporcionado un superpoder a Berk y el objeto se haya desvanecido. Recoge de nuevo la llave y pulsa la tecla de arriba. Ante tus atónitos ojos unas preciosas alas azules brotarán de la espalda de Berk y le permitirán elevarse y desplazarse a la pantalla derecha. El efecto de alas proporcionado por el caramelo rojo es limitado y pierde enseguida su efectividad, de hecho da tiempo justo para llegar a la pantalla derecha. Ignora el caramelo verde que se encuentra en el fon-



do del agujero, pues aunque proporciona el superpoder de saltos (permite que Berk dé unos enormes y graciosos saltos) no sirve para escapar del encierro. Como ocurre con todos los superpoderes cuando éstos se agoten el objeto que los produjo volverá a aparecer, por lo que si fallas en tu primer intento aparecerá un nuevo caramelo rojo para volverlo a intentar.

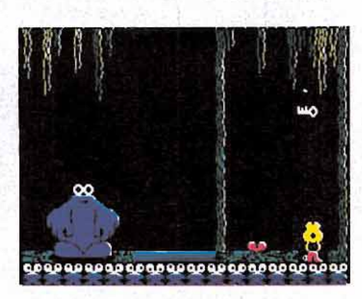
Una vez en la pantalla de la puerta simplemente debes abrirla, con lo que se pondrá de color blanco, y tras coger a Drut podrás pasar a la segunda fase.

Segunda fase

Una exploración con Drut de las pantallas de la segunda fase indica que aparentemente sólo hay dos objetos visibles, una seta colocada a gran altura y un curioso cráter volcánico con ojos, ambos en el extremo izquierdo del mapa. Pero aunque utilices a Drut para descolgar la seta y empujarla trabajosamente hasta Berk y éste la utilice no observarás ningún efecto aparente en nuestro azul amigo. ¿Qué ocurre? Y además, ¿dónde está la llave?

La respuesta a estas preguntas está mucho más cerca de lo que parece, exactamente encima de nuestras cabezas. Sobre el boquete que se observa en el techo de la pantalla inicial hay una nueva pantalla. Utiliza a la rana para saltar hasta ella y comprobarás que en la parte más alta está la tan deseada llave y debajo una seta idéntica a la otra. Drut no llega hasta la llave pero sí hasta la seta. Elévala, obteniendo así un superpoder de salto (los superpoderes de salto, a diferencia de los demás, son ilimitados y duran hasta que se recoja otro superpoder diferente).

El objetivo de Berk ahora es llegar hasta el extremo izquierdo, para lo cual deberá atravesar la pantalla de las estalactitas y las dos siguientes cada una de las cuales



cuenta con dos monstruos verdes que se mueven cíclicamente desde los extremos hasta el centro. Para llegar a nuestro objetivo la única solución es saltar sobre ellos utilizando el superpoder de salto recién adquirido, pero os aseguro que os costará más de uno y más de diez intentos calcular el momento y la intensidad de salto necesaria para pasar sobre los monstruos sin tocarlos. Una difícil prueba de habilidad sólo al alcance de los más expertos.

Una vez en la pantalla izquierda las cosas se ponen más fáciles. Recoge el cráter volcánico y observa que cada vez que lo sueltas o lo recoges lanza una disparo en vertical, por lo que no te resultará difícil utilizar sus disparos para destruir los cuatro molestos monstruos (es imposible volver saltando y a la vez llevar el cráter en las manos). Una vez en la pantalla inicial deposita el cráter bajo el boquete y espera a que lance un disparo, disparo que hará caer la llave de la pantalla superior. Abre la puerta y recoge a Drut para pasar a la tercera fase.

Tercera fase

Las cosas parecen fáciles, pues si utilizas a Drut para explorar comprobarás que la llave se encuentra a la vista en la pantalla del extremo derecho. Pero si seleccionas a Berk para intentar recogerla observarás alucinado que una pantalla antes de llegar a la llave una gigantesca máscara amarilla (lo de gigantesca en este caso es rigurosamente exacto) se come a Berk como si fuera una aceituna (y lo de comer es también completamente fiel a la realidad). Muchas, muchas y muy retorcidas acciones tendrás que realizar para recoger una llave que parecía tan al alcance de la mano. En la pantalla de la máscara hay unos ojitos parpadeantes. Haz que Berk los recoja y colócate en la segunda pantalla bajo la apertura del techo. Selecciona a Drut y utiliza el bloque de piedra como plataforma para saltar primero hacia él y luego hacia arriba a la izquierda. Coloca a Drut exactamente en el extremo izquierdo, bajo una estrecha apertura en el techo y comienza a saltar en vertical a gran altura para evitar que Drut se escape.

Rápidamente selecciona a Berk y eleva los ojitos, consiguiendo así el superpoder de ingravidez que permitirá a Berk flotar hasta la pantalla superior y chocar en el techo, donde permanecerá inmóvil. El superpoder de ingravidez es bastante corto y no permite a Berk moverse conscientemente, por lo que la colaboración de Drut será una vez más crucial. En cuanto Berk llegue al techo y permaneciendo en el extremo izquierdo toma toda la altura posible y lanza a Drut hacia la derecha. La rana golpeará a Berk y los desplazará hacia la derecha, de modo que cuando nuestro amigo pierda la ingravidez caerá sobre el duro suelo.

Una pantalla más a la derecha observaremos tres marcos de cuadro vacíos y otros tantos muñecos en el suelo. Ahí donde lo véis esta pantalla encierra en sí un verdadero juego. Observa los colores de los marcos (blanco, amarillo y rojo) y que las cabezas de los muñecos alternan entre azul oscuro y uno



de estos tres colores. En cuanto se escuche un chasquido en pantalla tendrás un muy reducido tiempo para colocar cada muñeco en el marco que por su color le corresponde, pues en cuanto el tiempo se agote y se escuche un nuevo chasquido los muñecos cambiarán de color y tendrás que volver a empezar. Para colmo de males un brazo mecánico bajará del techo en cuanto permanezcas unos instantes parado. Las dos primeras veces que te coja te dejará caer sin más, la tercera te arrojará a la pantalla derecha (utiliza los ojitos de dicha pantalla que proporcionan unas cortas alas para volver) y la cuarta vez te arrojará por uno de los agujeros hasta el piso inferior. Si a pesar de todos estos inconvenientes consigues colocar cada muñeco en su marco y como recompensa unos nuevos ojitos caerán desde el techo.

Recoge los ojitos pero no los uses, de momento te bastará con saber que proporcionan alas. Déjate caer por donde viniste (no por el extremo derecho) y selecciona a Drut para arrastrar la pesa roja hasta la pantalla de la llave, dejando de empujarla en cuanto entres en la pantalla. Camina con Berk hasta la pantalla del monstruo pero no pases de la mitad de la misma, activa las alas y tras tomar la máxima altura sin chocarte con el techo atraviesa la tan temida pantalla sobre las narices del monstruo amarillo. Nada más llegar a la pantalla de la llave déjate caer. Todas estas preocupaciones sobre el sitio en el que debes hacer aterrizar a Berk y depositar la pesa se deben a la trampilla azul que se encuentra en el centro de dicha pantalla. Si Berk la pisa o cae sobre ella desde el piso superior la trampilla se elevará de repente y Berk saldrá despedido justo sobre las fauces del monstruo amarillo con la pérdida inmediata de una vida y todo el esfuerzo realizado. Coge la pesa roja que Drut dejó previamente y podrás atravesar la trampilla sin problemas.

Ya falta poco. Utiliza a Drut para descolgar la llave y haz que Berk deposite uno tras otro los ojitos de esa pantalla y la llave en el nivel más cercano de profundidad para que Drut los arrastre al extremo izquierdo de la pantalla. Con la pesa en las manos atraviesa de nuevo la trampilla. Deja la pesa y coge los ojitos. Haz que Drut arrastre la llave hasta la puerta. En el punto más a la izquierda de la pantalla de la llave haz que Berk active los ojitos y acto seguido corre hacia la izquierda sin perder un instante. Los ojitos proporcionan un superpoder de invisibilidad que da el tiempo justo para pasar delante del monstruo amarillo sin que éste nos coma. Por fin puedes abrir la puerta y pasar con Drut al último nivel.

Cuarta fase

Recoge el pequeño cañón y deposítalo bajo una de las goteras de la pantalla derecha para que se cargue y comience a disparar. Recoge la salchicha y actívala, obteniendo así un superpoder de salto. El horrible pájaro que secuestró a Boni pulula por las pantallas de nuevo sin cabeza. ¿Dónde estará la pobre calavera? Evitando el pájaro y las goteras salta a la pantalla derecha, donde una nueva gotera y un gran esqueleto armado con una bayoneta son los enemigos a evitar. Aunque no lo parezca es posible saltar sobre el esqueleto colocándote en el lugar preciso y obteniendo la máxima altura, con lo que Berk tendrá por fin acceso a las dos últimas pantallas. Una vez cargado el cañón (para ello Berk debió depositarlo en el nivel de profundidad más cercano) utiliza a Drut para empujar el cañón hasta el extremo derecho de dicha pantalla, dentro de un momento sabréis su utilidad.

En las dos últimas pantallas observaréis muchas cosas. En la pantalla inferior una salchicha azul y una mortífera serpiente, así como un fantasma que se desplaza entre esta pantalla y la superior, y en esta última, sobre otra salchicha azul, una calavera amarilla idéntica a Boni. Pero Boni era blanco... ¿Qué está pasando?

Vayamos por partes. Cada vez que caigas al agujero utiliza la salchicha azul para conseguir alas que te impulsen a la parte derecha de la pantalla superior. En cuanto llegues coge la otra salchicha y actívala, cogiendo a continuación la calavera amarilla y levantando el vuelo hacia la pantalla del esqueleto, tomando para ello toda la altura posible.

Ten cuidado con las salchichas azules, pues la del agujero tiene efectos muy limitados y, si la utilizaras para volver a la pantalla del esqueleto, perdería sus poderes en ella con lo que te quedarías encerrado. Con el poke de inmunidad tal circunstancia sería mortal al no poder salir de allí ni perder vidas para volver al principio. Volviendo a lo nuestro, con la calavera amarilla en las manos deja de volar en cuanto pases al esqueleto.

Al ver la calavera amarilla el esqueleto variará sensiblemente su conducta y en vez de dar pasos hacia adelante y hacia atrás comenzará a avanzar hacia la izquierda. Es ahora cuando entra en acción el cañón que habíamos dejado preparado previamente. Tendrás que tener bastante suerte para que un disparo del cañón impacte en el esqueleto cuando este último, tras haber avanzado hacia la izquierda, se encuentre en su línea de tiro. En ese momento el esqueleto será destruido y su calavera caerá al suelo. ¡Es Boni!

Por fin hemos rescatado a nuestro amigo, pero aún nos quedan cosas que hacer. Utiliza a Drut para descolgar la llave a partir del agujero. Haz que Berk caiga también al agujero y en dos viajes, utilizando la salchicha azul, traslada a la llave y a Drut al extremo izquierdo de la pantalla superior. Haz que Drut empuje primero a Boni y luego la llave hasta la pantalla de la puerta, si bien ahora la forma de realizar las últimas acciones no es en absoluto fija. Vigilando que Drut no caiga al agujero saca a Berk del mismo, y tras coger la otra salchicha, vuela de un tirón más allá de la pantalla difunto esqueleto. Abre la puerta con la llave y estando Drut en la pantalla coge a Boni en manos de Berk y atraviesa la puerta con él.

¡Sorpresa! Uno tras otro los tres amigos caen desde el aire a la pantalla inicial, a la pantalla de la famosa trampilla. Pero esta vez la trampilla permanece cerrada, ya nunca más se abrirá para permitir la aparición de las diabólicas criaturas de los sótanos. Hogar, dulce hogar.

Cargador de Spectrum

El cargador de Spectrum que os ofrecemos proporcio-

SPECTRUM

LISTADO 1

```
   10 REM Through the trap door
   20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
   30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 26998: LOAD ""CODE 65000: P
OKE 23658,8: CLS
   40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
 65056,0
   50 INPUT "Inmune a los enemigo
s? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 65061,0
   60 INPUT "Sin enemigos en la t
ercera fase?"; LINE a$: IF a$(1)
<>"S" THEN POKE 65064,0
   70 INPUT "Ver final del juego?
 "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN
POKE 65069,0
   80 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR : RANDOMIZE U
SR 65000
   90 CLEAR : SAVE "TRAPbas" LINE
 10: SAVE "TRAPbin"CODE 65000,73
 : VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

línea	datos	control
1	DD210000CD5605CD5605	846
2	CD5605CD5605DD21409C	1066
3	11001B3EFF37CD560521	745
4	409C11004001001BEDB0	742
5	DD217869115C803EFF37	1088
6	CD5605AF3284B93EC932	1151
7	DBD132E1983E18321D87	1155
8	C39885000000000000000	480

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

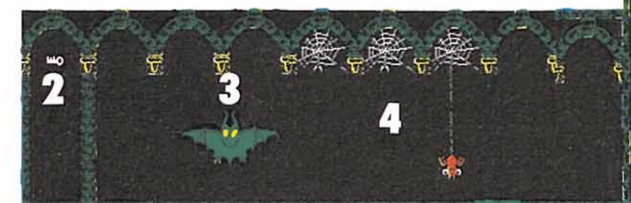
DUMP: 40.000
N.º DE BYTES: 73

na vidas infinitas, inmunidad a los enemigos, eliminar los enemigos de la tercera fase y ver el final del juego nada más comenzar la partida. Si utilizáis el poke de inmunidad os recomiendo colocar también el de eliminar enemigos de la tercera fase, pues si el monstruo amarillo se come a Berk siendo éste inmune, Berk se volverá invisible y será imposible continuar la partida. Quitando los enemigos de la tercera fase no se podrá jugar al juego de los marcos, bastará con coger limpiamente la llave sin mayor complicación.

OBJETOS:

1. Salida.
2. Llave.
3. Murciélago.
4. Arañas.
5. Caramelo rojo.
6. Caramelo verde.
7. Puerta.
8. Pesa.
9. Ojitos.
10. Brazo de mecánico.
11. Marcos.
12. Muñecos.
13. Ojitos.
14. Máscara.
15. Trampilla.
16. Seta.
17. Cráter.
18. Monstruos verdes.
19. Estalactitas.
20. Ave sin cabeza.
21. Cañón.
22. Goteras.
23. Salchicha roja.
24. Salchicha azul.
25. Calavera amarilla.
26. Fantasma.
27. Serpiente.

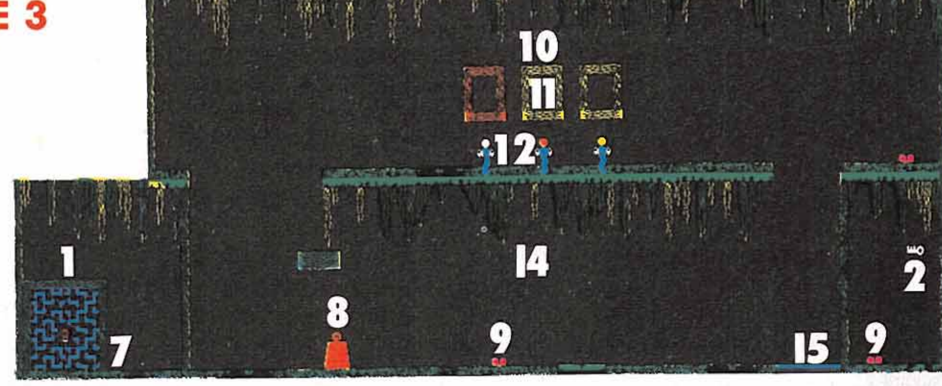
FASE 1



FASE 2



FASE 3



FASE 4



POKES DE THROUGH THE TRAP DOOR

Vidas infinitas: POKE 47492,0
Inmune a los enemigos: POKE 53723,201
Sin enemigos en la tercera fase: POKE 39137,201
Ver final del juego: POKE 34589,24
Sin efectos sonoros: POKE 59725,201

875 pts

SON... ¡¡GENIALES!!

S·T·A·R·F·O·X

AMSTRAD

REAKTÖR

BRIDE OF FRANKENSTEIN

STEPS

SPECTRUM

STARFOX

Después de muchas guerras, los ocho planetas del sistema Hyturiano, han firmado la paz. Para sellar el pacto, han construido un muro cúbico de antimateria, pero algo o alguien lo ha traspasado. Sólo hay una nave capaz de repeler la agresión: el "STARFOX"; la salvación del sistema está en tus manos.

C-64, Spectrum, Amstrad





BRIDE OF FRANKENSTEIN

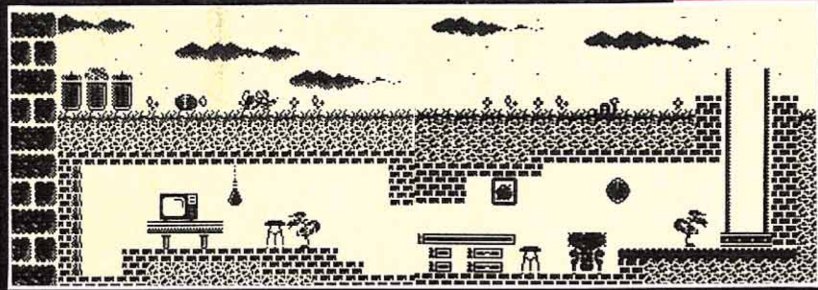
Es medianoche, fuera, una terrible tormenta rasga la oscuridad. Estás completamente sólo en el castillo de Frankenstein. Tu tarea es revivirle, y... mientras buscas sus pulmones, corazón, cerebro, etc. entre las habitaciones, pasillos, criptas, laboratorios y cementerio, ¿Quién sabe, con qué sorpresas te puedes encontrar?...

C-64, Spectrum, Amstrad

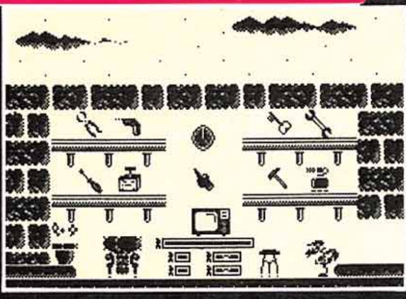


DRO SOFT, S.A., Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid

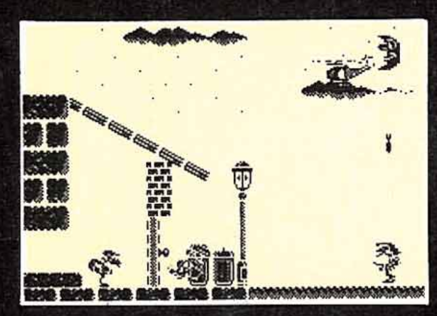




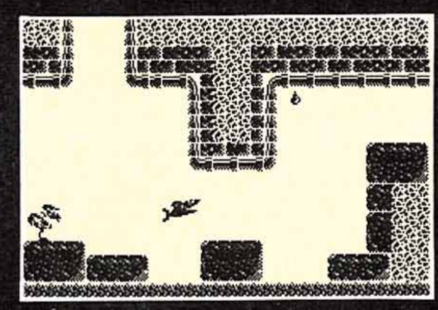
Goody dispuesto a dejar de ser pobre decide un día salir de su casa en busca de fortuna.



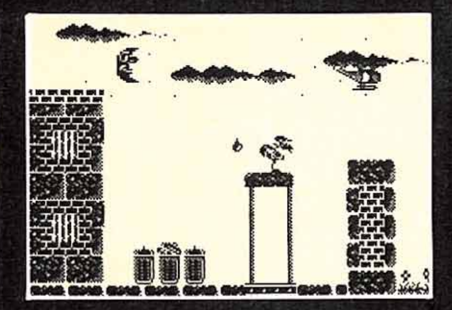
En la ferretería compra herramientas para realizar el más increíble robo de la historia.



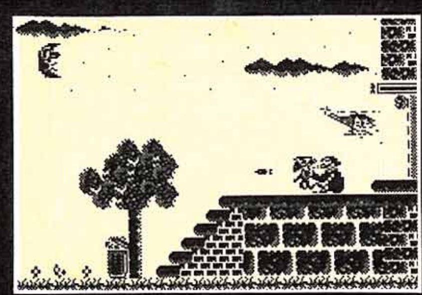
Billy el barriobajero le sorprende al salir de la tienda y le roba su ínfimo capital.



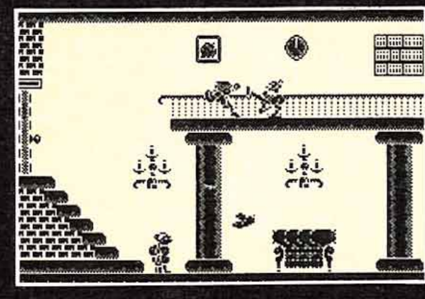
En las alcantarillas encontramos un pez saltador que estorba nuestro paso. Intentamos atizarle un ladrillazo, pero es inmune.



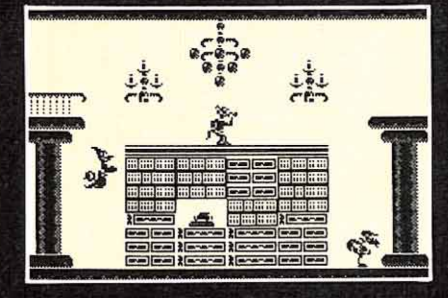
Hasta la luna intenta impedir el paso por algunas de las pantallas arrojándole gotas de luna.



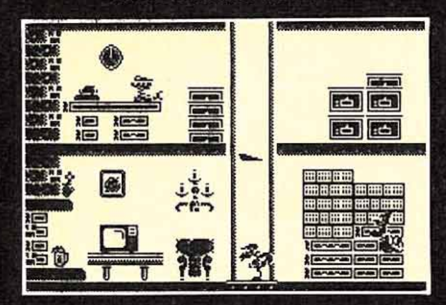
Por si esto fuera poco se encuentra con un gorila que le aprieta el cuello hasta casi eliminarle.



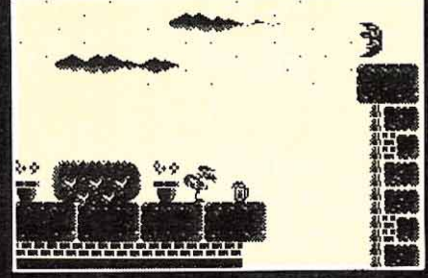
Al entrar en la mansión el mayordomo chino arremete a patadas para expulsarle de allí.



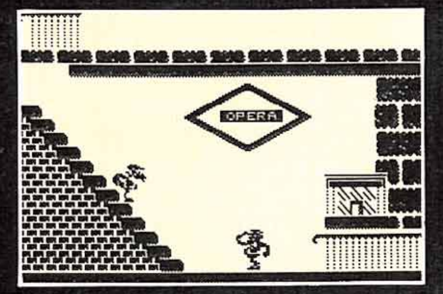
También el fantasma de los antepasados de la mansión decide que no es bien recibido.



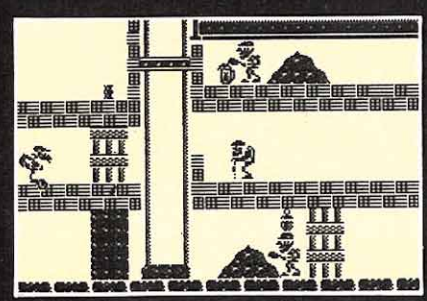
Al llegar a la planta de arriba un secretario no para de lanzarnos aviones envenenados.



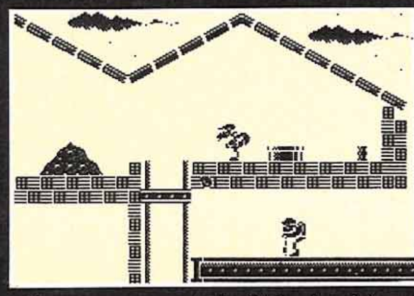
Por fin encontramos un objeto interesante: una riquísima jarra de cerveza para recobrar energía.



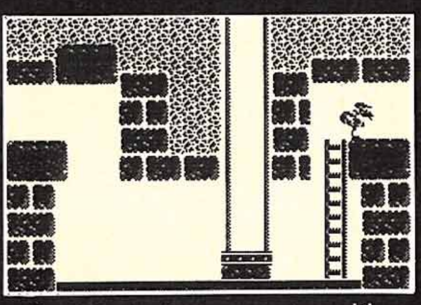
Al coger el metro un policía se lanza contra nosotros con tal fiereza que más que pelo sólo tenemos chichones.



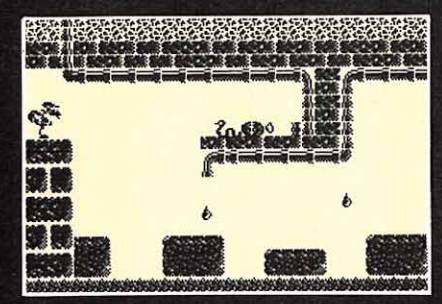
En la obra, para no ser menos, los obreros lanzan paladas de tierra contra nosotros.



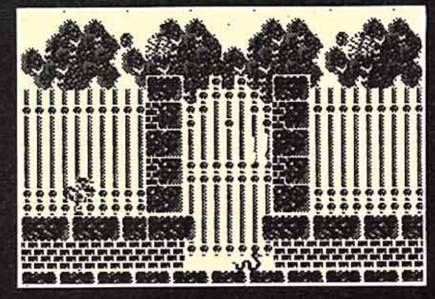
Al recoger una especie de cilindro descubrimos que éstos encierran cada uno de los 13 números de la combinación de la caja fuerte.



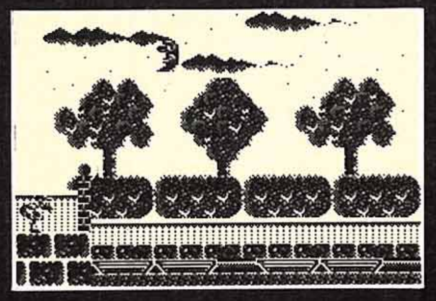
De pronto encontramos en nuestra mochila una escalera con la que podremos pasar algunos de los obstáculos.



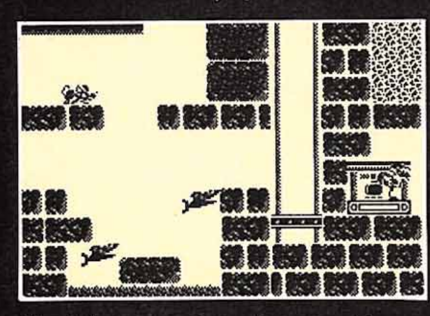
Sin dinero no es posible comprar herramientas, por eso debemos intentar recoger el máximo que podamos.



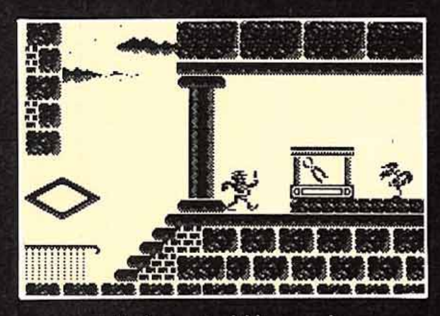
Ya estamos más cerca del banco. En la puerta del Retiro deberemos esquivar a la serpiente.



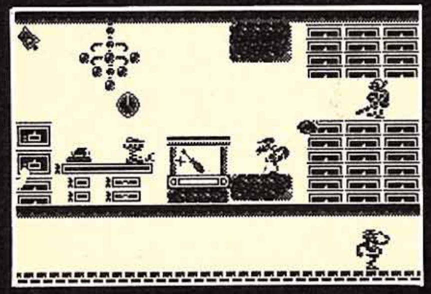
En el lago tenemos que saltar sobre las barcas evitando caernos al agua.



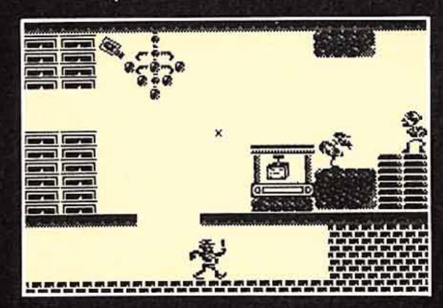
Una de las primeras herramientas que debemos colocar se encuentra en las cloacas; es el soplete con el que abriremos el último obstáculo.



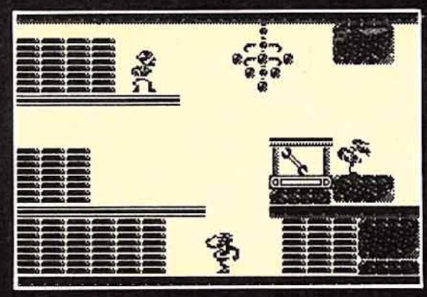
En la puerta del banco, al dejar los alicates, abriremos todas las puertas.



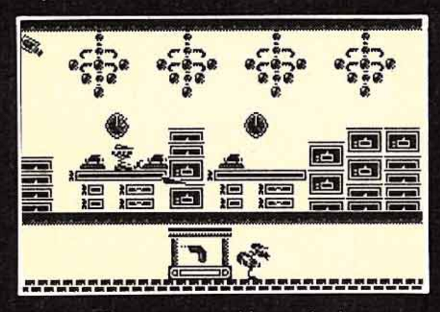
La siguiente herramienta a colocar es el destornillador. Cuando nos situemos en el lugar donde se depositan las herramientas seremos invulnerables.



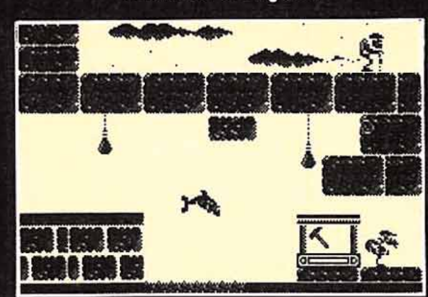
El siguiente objeto que debemos dejar es el detonador, procurando evitar al lanzador de lingotes.



La llave de tuercas abrirá la siguiente fortaleza. No debemos equivocarnos, ya que si un objeto se coloca en otro orden iremos a la cárcel.



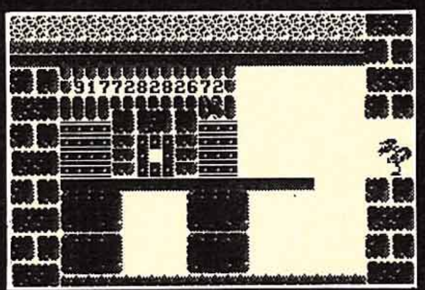
Si entramos en el banco desde las alcantarillas deberemos llevar con nosotros la máquina de taladrar.



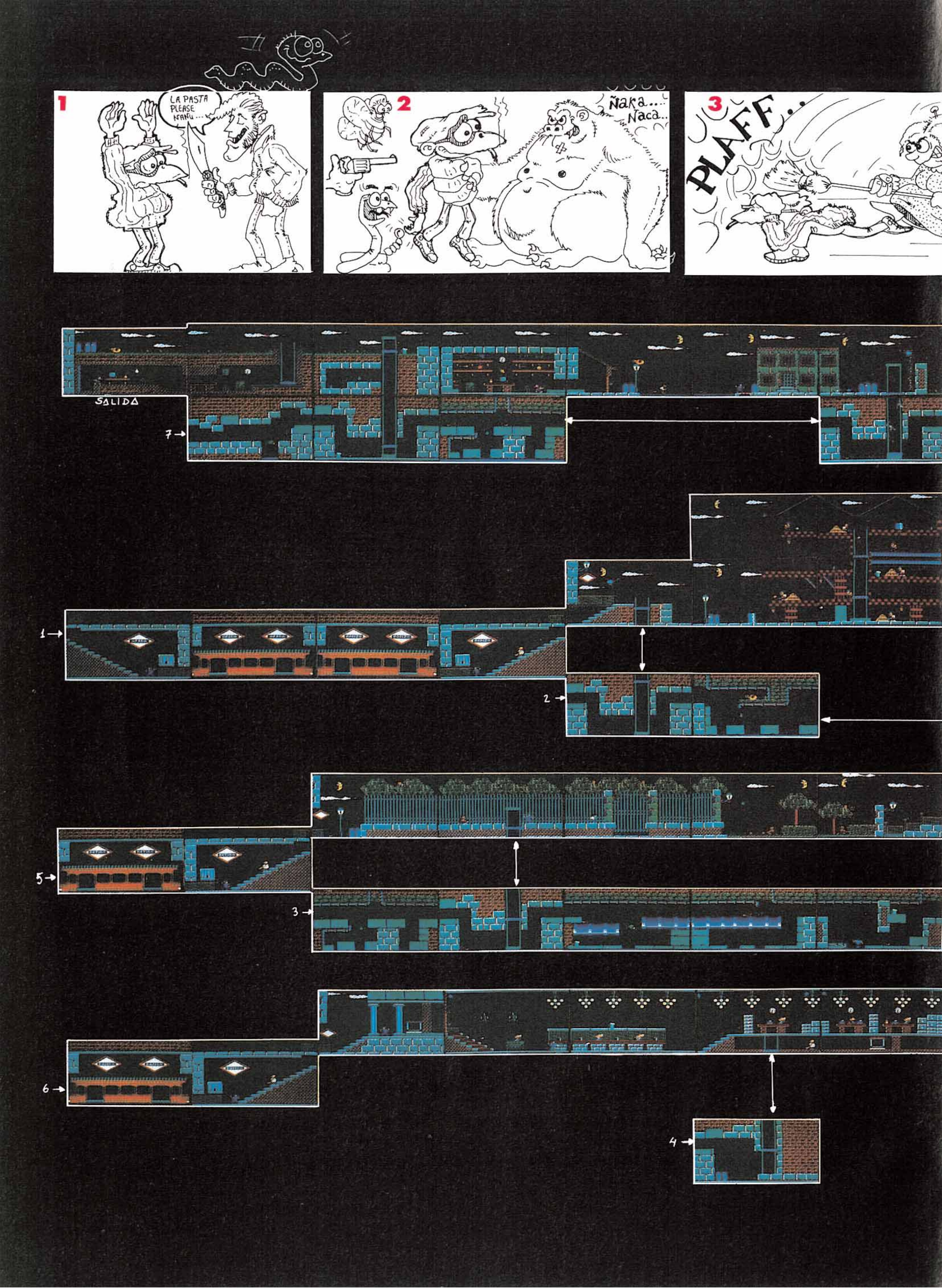
La última tapia la abriremos con ayuda del martillo. En esta pantalla hay que extremar las precauciones con el pez.

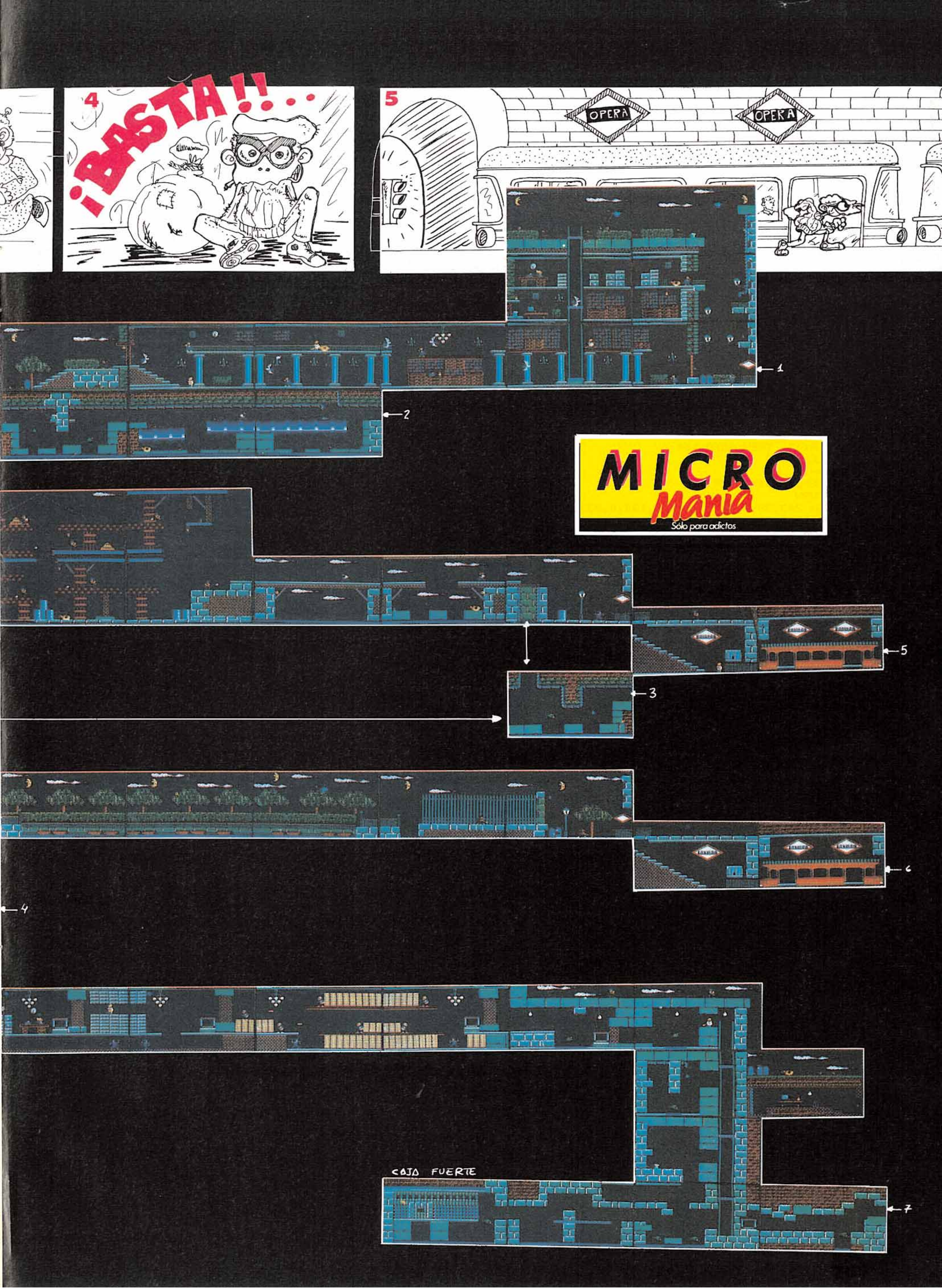


Si caemos en la cárcel podemos evadirnos de ella si llevamos la llave en nuestro poder.

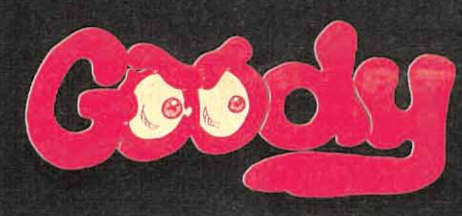


Al fin hemos llegado a la caja fuerte, introducimos la combinación y descubrimos su contenido.


1
LA PASTA PLEASE MANU...
2
Ñaka... Ñaca..
3
PLAFF...
SALIDA
7
1
2
5
3
6
4



4
¡BASTA!!...
5
OPERA
OPERA
1
2
MICRO Manía
Sólo para adictos
5
3
6
4
CAJA FUERTE
7







AMSTRAD

```
5 MEMORY &3FFF:LOAD"",&4000
10 dirbuf=&5070
20 MODE 2:FOR n=0 TO 18:POKE dirbuf+n,0:
NEXT
40 RESTORE 190:j=&4FFF
50 READ n:IF n<>-1 THEN j=j+1:POKE j,n:G
OTO 50
60 RESTORE 90:FOR n=0 TO 20:READ a$:PRIN
T n+1;a$:NEXT
70 LOCATE 1,22:INPUT "introduzca opcion:
";a:GOSUB 110
80 LOCATE 20,22:PRINT "        ":GOTO 70
90 DATA "  LANZADOR DE ORO","  GORILA","
  GUSANO GUSTAVO","  PEZ GANDOLFO","  MA
RIA DE LAS LIMPIEZAS ","  LA LUNA","  HE
LICOPTERO","  CAMARA DEL BANCO","  RATA
GODOFREDA"," GOTA DE CLOACA"," MACARRA",
" MAYORDOMO"," MARTILLO NEUMATICO"
100 DATA "RATA DE CUBO"," POLICIA RODRIG
UEZ"," PALERO OBRA"," LANZADOR DE AVIONE
S"," AVISPAS"," FANTASMA"," TODO!!!!","
CARGAR GOODY"
110 IF A>21 OR A<1 THEN RETURN
120 IF A=20 THEN FOR A=0 TO 18:GOSUB 160
:NEXT:GOTO 140
130 IF A<>21 THEN GOTO 150
140 CALL &5000
150 A=A-1
160 POKE dirbuf+A,&FF
170 RETURN
190 DATA 243,33,0,80,17,0,3,1,134,0,237,
176,195,15,3,33
191 DATA 0,64,17,0,1,1,0,2,237,176,33,35
,3,34,77,1
192 DATA 195,0,1,6,19,221,33,112,3,221,2
03,0,126,40,20,62,19
193 DATA 144,135,95,22,0,33,74,3,25,126,
35,102,111,54,246,35
194 DATA 54,127,221,35,16,226,195,0,4,15
7,168,161,168,173,168,177
195 DATA 168,179,168,185,168,193,168,195
,168,197,168,205,168,207,168,209
196 DATA 168,211,168,221,168,223,168,225
,168,229,168,233,168,235,168
197 DATA -1
```

MSX

```
1 CLEAR 200,&H9000:KEY OFF:SCREEN 0:BL
OAD "CAS:"
3 DIRPOK=&HF87F
4 FOR N=0 TO 18:POKE DIRPOK+N,0:NEXT
5 RESTORE 1000:J=&HE4FF
6 READ N:IF N<>-1 THEN J=J+1:POKE J,N:
GOTO 6
10 RESTORE 40:FOR N=0 TO 20:READ A$:PR
INT N+1;A$:NEXT
20 LOCATE 1,22:INPUT "introduzca opcio
n:";A:GOSUB 100
30 LOCATE 20,22:PRINT "    ":GOTO 20
40 DATA "  LANZADOR DE ORO","  GORILA
","  GUSANO GUSTAVO","  PEZ GANDOLFO",
"  ARIA DE LAS LIMPIEZAS","  LA LUNA",
"  HELICOPTERO","  CAMARA DEL BANCO","
  RATA GODOFREDA"," GOTA DE CLOACA","
MACARRA"," MAYORDOMO KARATEKA"," MARTI
LLO NEUMATICO"
41 DATA " RATA DEL CUBO"," POLICIA ROD
RIGUEZ"," PALERO OBRA"," LANZADOR DE A
VIONES"," AVISPAS"," FANTASMA"," TODO!
!!!"," CARGAR GOODY"
100 IF A>21 OR A<1 THEN RETURN
101 IF A=20 THEN FOR A=0 TO 18:GOSUB 1
10:NEXT:GOTO 103
102 IF A<>21 THEN GOTO 104
103 DEF USR 0=&HE500:PRINT USR0(0)
104 A=A-1
110 POKE &HFB7F+A,&HFF
112 RETURN
1000 DATA 62,195,50,220,145,33,14,229,
34,221,145,195,0,144,6,19,221,33,127,2
40,221,203
1010 DATA 0,126,40,20,62,19,144,135,95
,22,0,33,53,229,25,126
1020 DATA 35,102,111,54,244,35,54,134,
221,35,16,226,195,3,1,32
1030 DATA 95,36,95,48,95,52,95,54,95,6
0,95,68,95,70,95,72
1040 DATA 95,80,95,82,95,84,95,86,95,9
6,95,98,95,100,95,104
1050 DATA 95,108,95,110,95,-1
```

SPECTRUM

```
   5 RESTORE 1000: LET j=65023
   6 READ n: IF n<>-1 THEN LET j
=j+1: POKE j,n: GO TO 6
   8 LET dir=j+1: FOR n=0 TO 18:
 POKE dir+n,0: NEXT n
  10 RESTORE 40: FOR n=0 TO 20:
READ a$: PRINT n+1;a$: NEXT n
  20 INPUT "introduzca opcion:";
a: GO SUB 100
  30 PRINT "      ": GO TO 20
  40 DATA "  LANZADOR DE ORO","
 GORILA","  GUSANO GUSTAVO","  P
EZ GANDOLFO","  ARIA DE LAS LIMP
IEZAS","  LA LUNA","  HELICOPTER
O","  CAMARA DEL BANCO","  RATA
GODOFREDA"," GOTA DE CLOACA"," M
ACARRA"," MAYORDOMO KARATECA","
MARTILLO NEUMATICO"
  41 DATA " RATA DEL CUBO"," POL
ICIA RODRIGUEZ"," PALERO OBRA","
 LANZADOR DE AVIONES"," AVISPAS"
," FANTASMA"," TODO!!!!!"," CARG
AR GOODY"
 100 IF A>21 OR A<1 THEN RETURN
 101 IF A=20 THEN FOR A=0 TO 18:
 GO SUB 110: NEXT A: GO TO 103
 102 IF A<>21 THEN GO TO 104
 103 PRINT "Introduca el origal
despues del Basic": PAUSE 100: R
ANDOMIZE USR 65024
 104 LET A=A-1
 110 POKE dir+A,255
 112 RETURN
1000 DATA 243,49,255,255,33,0,64
,17,1,64,1,253,189,54,0,237,176,
221,33,0,64
1010 DATA 17,0,190,62,255,55,20,
8,21,219,254,31,230,32,246,2,79,
191,205,107,5,175,211,154,6,19
1020 DATA 221,33,122,254,221,203
,0,126,40,20,62,19,144,135,95,22
,0,33,84,254,25,126,35,102,111
1030 DATA 54,21,35,54,201,221,35
,16,226,195,0,91,2,137,6,137,18,
1040 DATA 40,137,42,137,50,137,5
2,137,54,137,56,137,66,137,68,13
7,70,137,74,137,78,137,80,137,-1
```

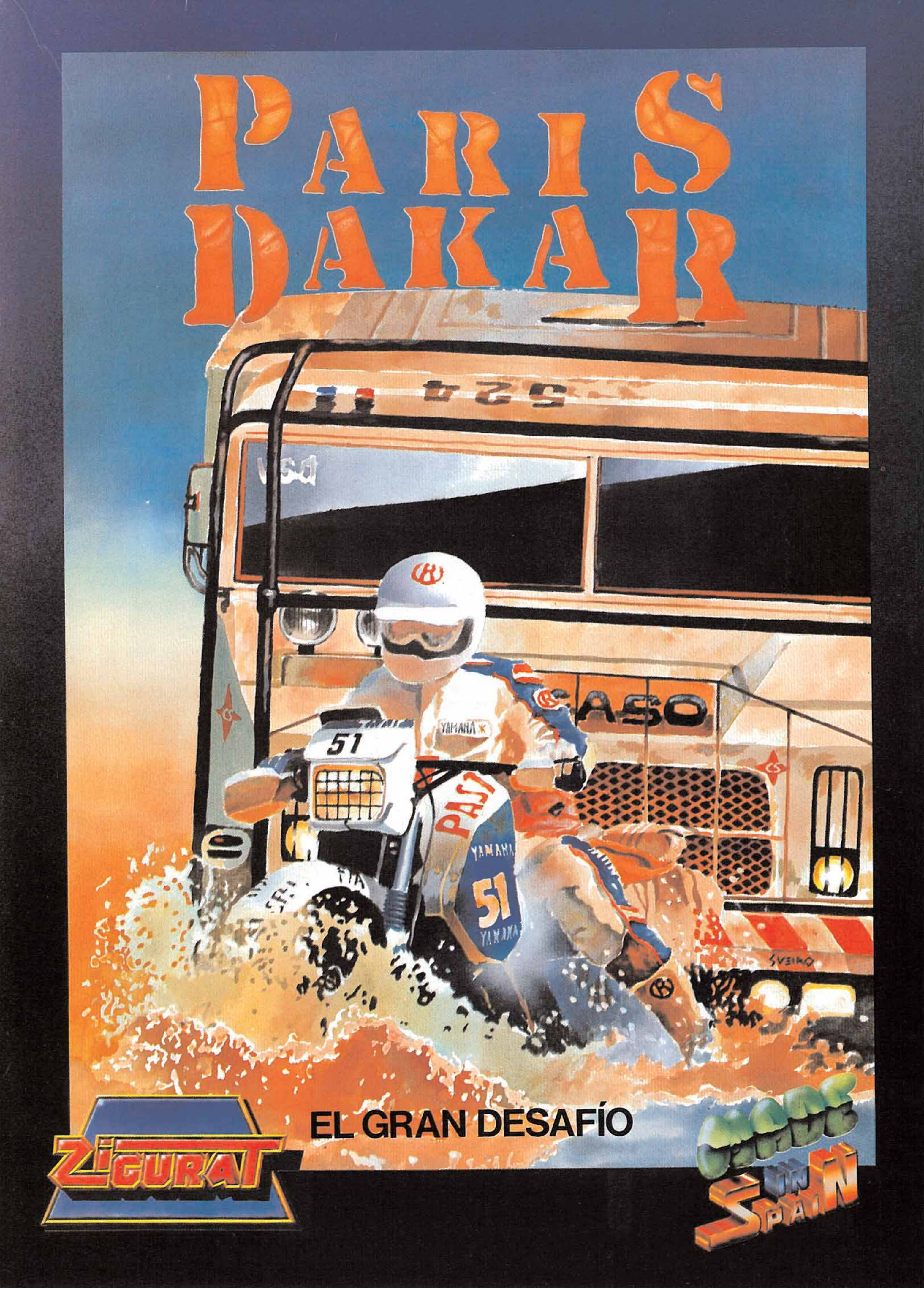


VIDAS INFINITAS

En cualquier versión pulsar las teclas G,O,D,Y.






PARIS
DAKAR
PEGASO
YAMAHA
51
EL GRAN DESAFÍO
ZIGURAT
MADE IN SPAIN



PABLO ARIZA

La Tierra está en peligro. Si los alienígenas logran escapar de la prisión, su venganza será terrible... y nuestro planeta es su objetivo. Menos mal que aquí están los Hybrids para enfrentarse a ellos. Gobernándolos con tu mente conseguirás vencerlos y salvar a la Tierra de la destrucción.

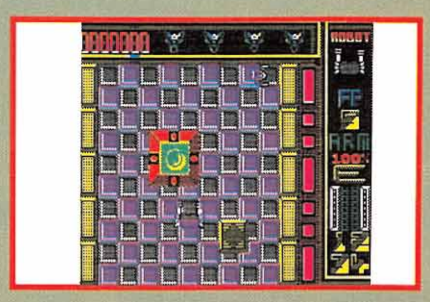
Hace mucho tiempo, cuando la Tierra estaba en paz, en los tiempos del legendario Imperio, los aliens llegaron de nadie sabe dónde y quebraron la calma del planeta. Al principio sembraron el caos y la destrucción por doquier, pero enseguida, los científicos reaccionaron y lograron apresar a los aliens en una prisión galáctica a prueba de huida. No pudieron destruirlos, pero sí retenerlos y anular sus poderes mentales.

Después vinieron los años oscuros, la lucha por el poder, y nadie se acordó ya de los aliens en su prisión espacial. Sin embargo, su poder fue creciendo lentamente, y con él su deseo de venganza hacia la raza inferior que los confinó en aquel lugar. Ahora su fuerza y su odio son tan intensos que si no actuamos rápidamente, conseguirán escapar de la prisión, y entonces...

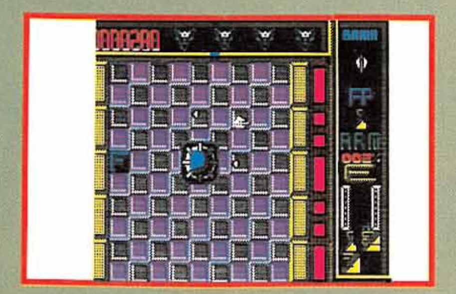
La única forma de evitarlo es destruirlos antes de que salgan de la prisión. La tecnología armamentística ha avanzado mucho desde los tiempos del Imperio, y el máximo exponente de esta tecnología son los hybrids: tres prototipos experimentales mitad orgánicos, mitad máquinas, que tienen una potencia de fuego increíble, amén de otras muchas facultades. Pero lo que los hace realmente especiales es su capacidad de unirse los tres en un solo ser superpoderoso. Si ellos no pueden vencer a los aliens bajo tu control mental, nadie lo hará, así que más vale que no falles.

El juego

El problema principal es, en realidad, lograr llegar hasta los aliens. La



prisión estaba diseñada no sólo para que nadie pudiera salir, sino también para que nadie pudiera entrar. La tarea será ardua. Habremos de esquivar disparos, destruir cañones, evitar minas, usar las cápsulas de teletransporte y conseguir llegar sin perdernos a una de las cuatro células de fusión que hay en el complejo. Cuando los tres híbridos entran en una de estas células, se fusionan en uno solo y son transportados a la celda de uno de los aliens. Si logramos destruirlo, haremos lo propio con cada una de las otras células. Hay que tener en cuenta que cada alien es más poderoso que el anterior, ya que utiliza la energía de su compañero muerto. Cuando hayamos hecho esto cuatro veces, habremos acabado nuestra misión. Suena fácil, pero no lo es.



Los hybrids

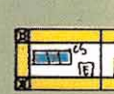
Hay tres hybrids, cada uno con sus características especiales. Para poder terminar el juego necesitaremos usar los tres.

El **Robot** es el más grande y el más potente. Normalmente, le usaremos para abrir camino a los otros dos, destruyendo las defensas de la prisión.

El **Cerebro**, con menos potencial armamentístico, tiene, sin embargo, una gran velocidad, además de la capacidad de teletransportarse a sí mismo y a sus compañeros a otro punto de la misma pantalla, lo que nos resultará imprescindible para terminar el juego.

El **Xylon**, tampoco es muy potente, pero tiene acceso al ordenador de la prisión y por ello puede abrir algunas puertas o puentes que nos permitirán acceder a determinados lugares.

Además, cada hybrid puede usar algunas cápsulas de teletransporte, que se encuentran por el complejo, específicas y distintas para cada uno.



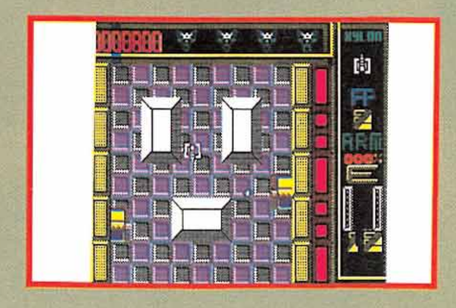
Estrategia de juego

Con ayuda del mapa, el juego se simplifica bastante. Hemos de encontrar el camino más corto a la célula de fusión a la que nos dirijamos sin importar el orden en que recorramos dichas células.

Algunas veces el camino será distinto para los tres hybrids, pues cada uno tendrá que usar las cápsulas de transporte que le correspondan. En general lo mejor es llevar primero hasta allí al Robot y a Xylon. Después llevamos al Cerebro, que no tendrá ningún problema gracias a su habilidad de atravesar barreras. Todo esto hay que hacerlo, naturalmente, evitando los continuos ataques que recibimos de todas partes.

El mapa

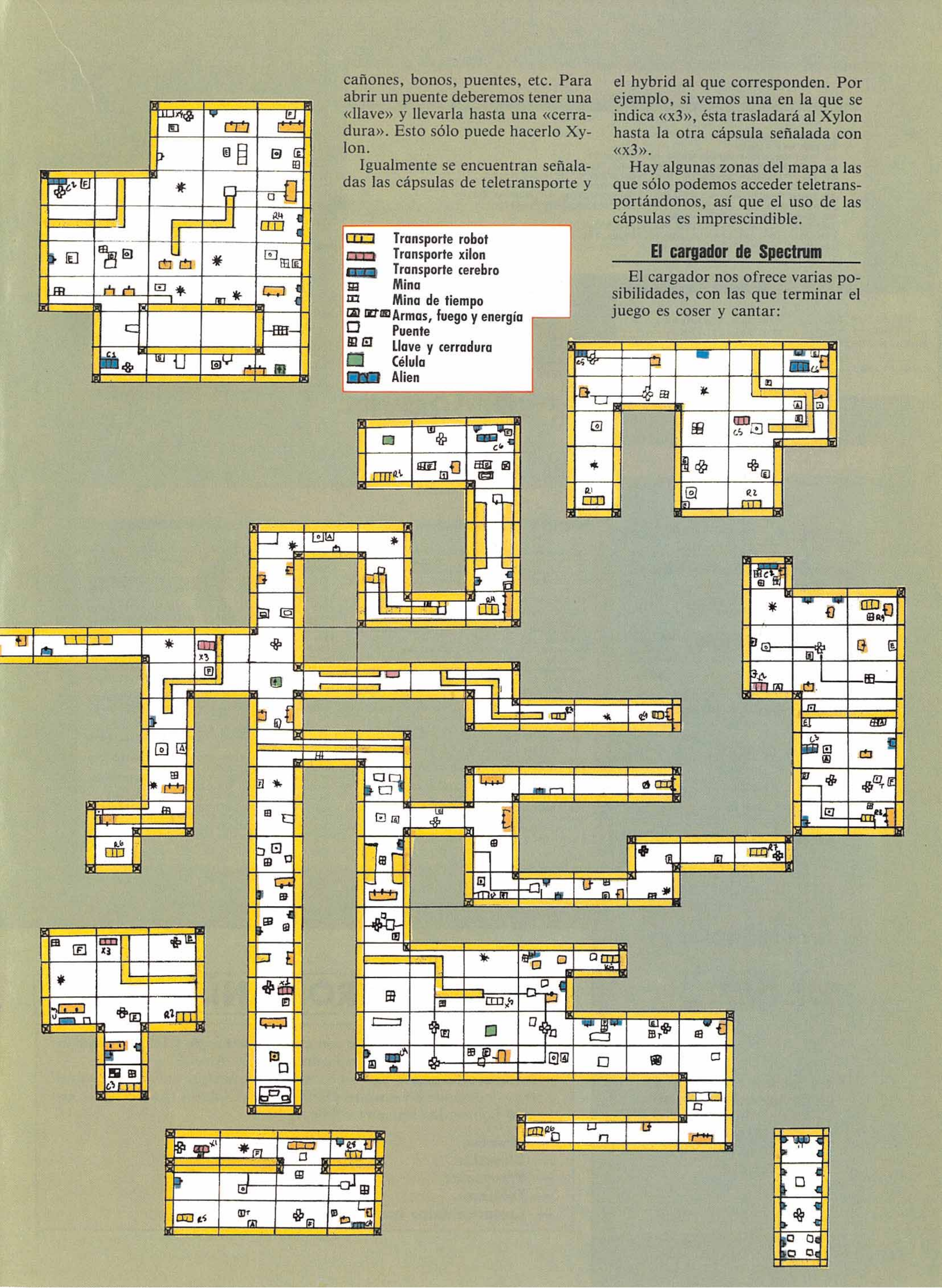
En el mapa está indicada la ubicación de todas las células de fusión,



cañones, bonos, puentes, etc. Para abrir un puente deberemos tener una «llave» y llevarla hasta una «cerradura». Esto sólo puede hacerlo Xylon.

Igualmente se encuentran señaladas las cápsulas de teletransporte y el hybrid al que corresponden. Por ejemplo, si vemos una en la que se indica «x3», ésta trasladará al Xylon hasta la otra cápsula señalada con «x3».

Hay algunas zonas del mapa a las que sólo podemos acceder teletransportándonos, así que el uso de las cápsulas es imprescindible.



El cargador de Spectrum

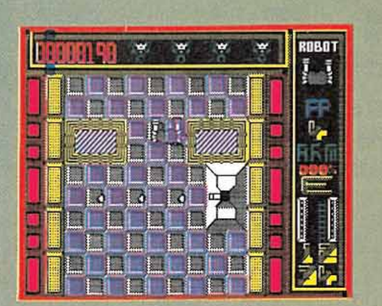
El cargador nos ofrece varias posibilidades, con las que terminar el juego es coser y cantar:

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR HYBRID
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=288TO331:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>4967THENPRINT"ERROR EN DATAS..":STOP
30 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE315,44
40 INPUT"SIN SALIR BICHOS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE318,44
50 INPUT"SIN DISPAROS ENEMIGOS (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE323,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE HYBRID Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,243,3,140,244,3,96,162,57,160,1,142
110 DATA 155,200,140,156,200,96,169,44,141,180,19,141,63,73,169,96,141,100,67
120 DATA 76,96,19,70,86,67
```

```
poke $13b4,$2c ... energia infinita
poke $492f,$2c ... sin salir bichos
poke $4364,$60 ... enemigos sin disparar

sys $1360 ... arranque
```



— Sin tope de escudo: permite que podamos acumular hasta un 255 por 100 de escudo (ARM) en lugar del 100 por 100 normal.

— Sin tope de vida: permite que podamos acumular hasta 255 unidades de energía en lugar de las 160 normales (4 vidas).

— Sin tope de fuego: permite que el Xylon y el Cerebro puedan alcanzar la potencia:

— Fuego infinito. Nuestro poder de fuego no disminuye.

— Escudo infinito. No disminuye el escudo. Es una inmunidad parcial.

— Vida infinita. No perdemos energía. Inmunidad total.

— Vida. Energía inicial (Ø-255). Normal: 16Ø.

— Escudo. Porcentaje de ARM inicial (Ø-255). Normal: 1ØØ.

— Fuego. Poder de fuego (Ø-5).

SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAR 45999
  20 LOAD ""CODE 46E3,169
  30 CLS : LET A$="": FOR X=1 TO
 3: LET B$=A$: READ A$,A,B,C
  40 PRINT A$;" (S/N)?": POKE 23
658,8
  50 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 50
  60 LET A$=INKEY$: IF A$<>"N" A
ND A$<>"S" THEN GO TO 60
  70 IF A$="N" THEN POKE A,C: PO
KE B,C
  80 NEXT X
  90 IF A$+B$="NN" THEN INPUT "E
NERGIA? ";X: POKE 46125,X
 100 CLS : PRINT "PON LA CINTA O
RIGINAL": LOAD ""CODE : CLS : RA
NDOMIZE USR 46E3
 110 DATA "FUEGO INFINITO",46149
,0,201
 120 DATA "ARM INFINITO",46136,0
,33
 130 DATA "ENERGIA INFINITA",461
39,46142,33
```

LISTADO 2

línea	datos	control
1	3E02CD0116AF326B5CCD	921
2	C8CE10091108FF1600CD	938
3	9BCE3E083215FFCD6ECD	1277
4	3A00FEFE6420F63A01FF	1258
5	BA2805CD7ECE18EBCD2A	1274
6	CEBE2805CD7ECE18E0CD	1431
7	59CDCD57CE2104FF7E23	1245
8	3D20FC232323237E2B2B	697
9	2BE6073C3215FF147AFE	1062
10	2F20BEDD213ECD3EC932	1103
11	385BCD005B212CB411AD	890
12	5B012D00EDB03E3E3238	780
13	5BC3385B3EA032A9EE32	1162
14	B2EE32BBEEAF329F6C32	1433
15	396C32DAA921D85EE521	1207
16	D55B113F70010500EDB0	915
17	324570C93E0512060000	523

DUMP: 46.ØØØ
N.° DE BYTES: 169

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

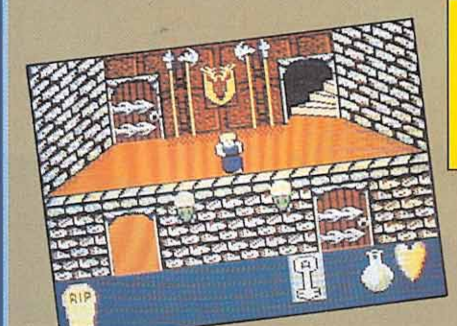
AMSTRAD

```
10 '*********************************
20 '*  POKES HYBRID POR PABLO ARIZA  *
30 '*********************************
40 OPENOUT"d":MEMORY &15FF:CLOSEOUT:DIM
B$(3)
50 B$(1)="ROBOT":B$(2)="CEREBRO":B$(3)="
XYLON":D=&1800:L=190:RESTORE
60 READ A$:L=L+10:IF A$="*" THEN 120
70 CHECK=0:FOR X=1 TO LEN (A$)/2:B$="&"+
MID$(A$,2*X-1,2)
80 B=VAL(B$):CHECK=CHECK+B:POKE D,B
90 D=D+1:NEXT
100 READ SUM:IF SUM<>CHECK THEN PRINT "*
* ERROR EN LINEA";L;" **":STOP
110 GOTO 60
120 MODE 2:FOR X=1 TO 6:READ A$
130 PRINT A$;" (S/N) ? ":A$="":WHILE A$<
>"S"AND A$<>"N":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
140 FOR N=1 TO 3:READ D:IF D AND A$="N"T
HEN POKE D,&3A
150 NEXT:NEXT:FOR X=1 TO 3:READ A$,D:A$=
A$+" DEL ":FOR Y=1 TO 3
160 PRINT A$;B$(Y);:INPUT N:POKE D+5*Y,N
:NEXT:NEXT
170 MODE 1:BORDER 0:LOCATE 10,3:PRINT "P
ON LA CINTA ORIGINAL"
180 LOAD"!HYBRID1":CLS:LOCATE 18,2:PEN 1
:PRINT"HYBRID":LOCATE 18,3:PRINT"------"
190 WINDOW#1,15,27,10,10:WINDOW#2,15,27,
13,13:CALL &1800
200  DATA  "3EC9321A16CD00163E3E321A163E
08324612CD1217CD8A163A3212BA2805CD7C1718
EACD1D17BE28", 3083
210  DATA  "21CD7C1718DFCD1217CD8A163A32
12BA2805CD7C1718EFCD1D17BE2805CD7C1718E4
CD7516CD5417", 3967
220  DATA  "2135127E233D20FC232323237E2B
2B2BE6073C32461214FD215A16237EFE3B200723
7EFE16CA2E18", 3080
230  DATA  "218618E5FDE53EC9323A01C30201
3E3A323A013EC9325F01CD3A0121000016052237
5A223B5A7A32", 2968
240  DATA  "3A5A224B5A224F5A7A324E5A7A32
1D5A32235A3EC932705A22835A22845A229B5A22
9C5A3EA0322B", 3256
250  DATA  "233EA03234233EA0323D233E6432
2A233E323233233E32323C233E053229233E0232
32233E01323B", 2120
260  DATA  "23C3251F", 298,"*"
270 DATA "SIN TOPE ESCUDO",&1898,&189B,&
189F
280 DATA "SIN TOPE VIDA",&18A2,&18A5,&18
A9
290 DATA "SIN TOPE FUEGO",&18AD,&18B0,0
300 DATA "FUEGO INFINITO",&18B5,0,0
310 DATA "ARM INFINITO",&18B8,&18BB,0
320 DATA "VIDA INFINITA",&18BE,&18C1,0
330 DATA "VIDA",&18C0
340 DATA "ESCUDO",&18CF
350 DATA "FUEGO",&18DE
```

CARGADORES

BRIDE OF FRANKENSTEIN
COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR BRIDE FRANKENSTEIN
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=288TO333:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>5032THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS..";:STOP
30 INPUT"SIN SALIR FANTASMAS (S/N)";F$:IFF$="N"THENPOKE318,44
40 INPUT"ABRIR CUALQUIER PUERTA (S/N)";P$:IFP$="N"THENPOKE323,44
50 INPUT"ELIXIR INAGOTABLE (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE326,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE BRIDE OF F. Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,243,3,140,244,3,96,32,132,255,162,60
110 DATA 160,1,142,160,192,140,161,192,96,169,44,141,23,48,162,0,142,100,51
120 DATA 141,146,51,76,0,16,70,86,67
```



```
pokes BRIDE OF FRANKENSTEIN C64:

poke $3017,$2c ... no salen fantasmas
poke $3364,$00 ... abrir cualquier
                   puerta
poke $3392,$2c ... elixir inagotable

sys $1000 ... arranque
```

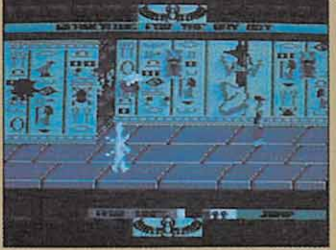
SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía Extra 3, página 4
MAPA:Micromanía Extra 3, página 6

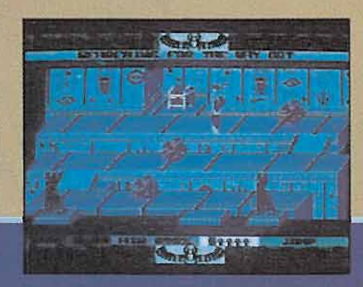
CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía Extra 3, página 9
Amstrad: Micromanía Extra 3 página 9

ENTOMBED
COMMODORE

```
10 REM ** ENTOMBED POR J.S.F. **
20 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,1
30 FORT=0TO80:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>10848THENPRINT"ERROR EN DATAS!":END
50 PRINT"INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
60 WAIT1,56,49:SYS272:LOAD
70 DATA 169,0,133,251,169,160,133,252,160,0,177,251,145,251
80 DATA 230,251,208,248,230,252,208,244,169,53,133,1,169,63
90 DATA 141,226,255,169,1,141,227,255,169,76,141,225,255,169
100 DATA 64,141,5,220,96,169,76,141,204,3,169,1,141,205
110 DATA 3,108,40,3,169,89,141,1,9,169,1,141,2,9
120 DATA 76,132,255,169,173,141,27,109,76,0,10
```

SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 22, página 74
MAPA: Micromanía 22, página 76

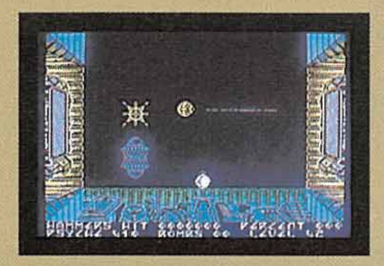


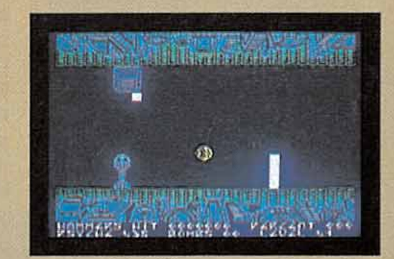




NONTERRAQUEOUS COMMODORE

```
10 REM ** NONTERRAQUEOUS (C) J.S.F. **
20 POKE53280,0:POKE53281,0
30 FORT=0TO118:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>14871THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT"▮▮▮  PSYCHE INFINITA (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE319,173
60 INPUT"▮  BOMBAS INFINITAS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE322,173
70 INPUT"▮  ALGUNOS BICHOS INMOVILES (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE327,173
80 INPUT"▮  SIN CAER GOTAS DEL TECHO (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE330,173
90 INPUT"▮  INMUNE RAYOS FOTONICOS (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE333,173
100 INPUT"▮  ULTRA-ELECCION (S/N)";F$:IFF$="N"THENPOKE338,173:POKE343,173
110 INPUT"▮  INMUNE EXPLO. DE TU BOMBA (S/N)";F$:IFF$="N"THENPOKE348,173
120 PRINT"▮▮▮▮▮▮INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
130 WAIT1,56,49
140 PRINT"▮▮  POKES DEL ▮NONTERRAQUEOUS ▮POR ▮▮J.S.F."
150 SYS272:LOAD
160 DATA162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,48,141
170 DATA159,2,169,1,141,160,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1
180 DATA141,176,3,76,199,2,169,173,141,228,118,141,239,110,169,44,141,220,119
190 DATA141,226,119,141,18,120,169,122,141,212,119,169,1,141,213,119
200 DATA169,169,141,1,116
210 DATA32,74,3,72,165,173,201,3
220 DATA208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74,83,70
230 DATA173,1,220,201,191,208,3,238,59,110,76,182,125
```

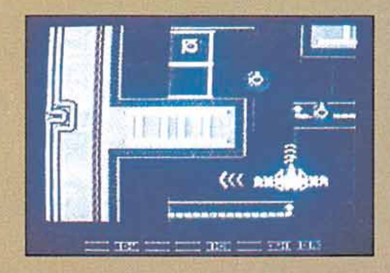
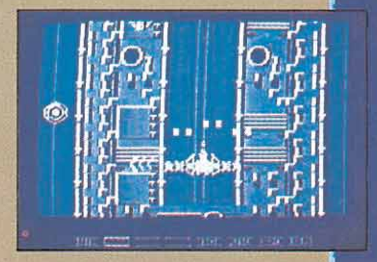




SLAP FIGHT COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR SLAP FIGHT
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=0TO56:READA:POKE304+T,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>6079THENPRINT"..ERROR EN LOS DATAS..":STOP
30 INPUT"▮VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE341,44
40 INPUT"▮ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE349,44:POKE352,44
50 INPUT"▮TODOS DANDO ESTRELLA (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE346,44
80 PRINT"▮PREPARA LA CINTA DE SLAP FIGHT Y DALE A SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,48:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,62,141,239,3,169,1,141,244,3,96,169,0,133,2,165
110 DATA 2,240,252,169,83,141,194,9,169,1,141,195,9,76,0,8,169,44,141
120 DATA 255,39,169,0,141,181,39,141,251,19,141,130,47,76,0,6,70,86,67
```

```
VIDAS INFINITAS ...... POKE $27FF,$2C
TODOS DAN ESTRELLA ... POKE $27B5,$00
ENEM. NO DISPARAN .... POKE $13BF,$00
                       POKE $2F82,$00
```

CARGADORES

PHANTIS MSX

```
1 'POKES PHANTIS
2 'POR MARCOS.J.B
10 POKE&HFCAB,1:KEYOFF:SCREEN0:CLEAR 1
00,34500!:U=&H3D:COLOR 15,1,1
20 LOCATE0,23:INPUT"QUE PARTE VAS A CA
RGAR (1 O 2)";P:IFP<1ORP>2GOTO20
30 ON P GOTO 40,70
40 CLS:LOCATE12,0:PRINT"PRIMERA FASE"
50 LOCATE0,23:INPUT"CUANTAS VIDAS (0-9
9) ";V$:V=VAL(V$) :IFV<0ORV>99THENGOTO
50ELSEIFV<10THENV$="0"+V$:ELSED$=LEFT$
(V$,1):U$=RIGHT$(V$,1)
60 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S
/N) ";V$:IFV$="S"THENU=0
65 D=&HA8D2:GOTO 100
70 CLS:LOCATE12,0:PRINT"SEGUNDA FASE"
75 LOCATE0,23:INPUT"CUANTAS VIDAS (0-9
) ";V$:V=VAL(V$):IFV<0ORV>9THENGOTO75
80 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S
/N) ";A$:IFA$="S"THENU=0
85 CLS:LOCATE5,10:PRINT"LA CLAVE DE AC
CESO ES :18757":LOCATE12,12:PRINT"PULS
A UNA TECLA":A$=INPUT$(1)
90 D=&HA7B2
100 CLS:LOCATE10,10:PRINT"PULSA UNA TE
CLA":LOCATE5,12:PRINT"PARA CARGAR EL P
ROGRAMA"
105 A$=INPUT$(1)
110 SCREEN2:BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":
BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:"
120 IFP=1THENPOKE&HB7A6,U:POKE&HB7B6,U
:POKE&HCD2E,ASC(D$):POKE&HCD29,ASC(U$)
:DEFUSR=D:A=USR(A)ELSEPOKE&HC4B4,U:POK
E&HCCBC,ASC(V$):DEFUSR=D:A=USR(A)
```



SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 30, página 62
MAPA: Micromanía 30, página 66

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía 30, página 68
Amstrad: Micromanía 30, página 68

RAMBO COMMODORE

```
10 REM *** RAMBO POR J.S.F. ***
20 POKE53280,6:POKE53281,1
30 FORT=0TO23:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>2067THENPRINT"ERROR EN DATAS!":END
50 PRINT"INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
60 WAIT1,56,49:POKE816,16:POKE817,1:LOAD
70 DATA 32,165,244,169,32,141,1,5,169,1,141,2,5,76
80 DATA 99,3,169,173,141,143,12,76,3,65
```

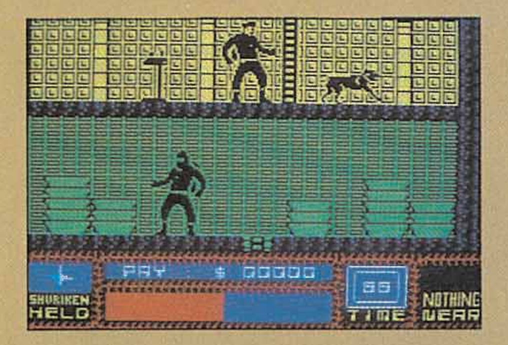
SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía Extra 1, página 36
MAPA: Micromanía Extra 1, página 40

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía Extra 1, página 39



SABOTEUR COMMODORE

```
10 REM ** SABOTEUR  (C) J.S.F. **
20 POKE53280,0:POKE53281,0
30 FORT=0TO141:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>18340THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT"]≡▣  ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE319,173
60 INPUT"▣  GUARDIAS INMOVILES (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE322,173
70 INPUT"▣  CAMARAS SIN DISPARAR (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE325,173
80 INPUT"▣  TIEMPO INFINITO (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE330,173
90 INPUT"▣  MUSICA DURANTE EL JUEGO (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE335,173
100 INPUT"▣  ULTRA-ELECCION (S/N)";F$:IFF$="N"THENPOKE343,173
110 PRINT"▣▣▣▣▣◣INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
120 WAIT1,56,49
130 PRINT"≡◘     POKES DEL ]SABOTEUR ≡POR ◣▣J.S.F."
140 SYS272:LOAD
150 DATA162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,48,141
160 DATA159,2,169,1,141,160,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1
170 DATA141,176,3,76,199,2,169,96,141,233,154,141,30,133,141,28,154,169,36,141
180 DATA17,118,169,169,141,118,144,162,0,189,122,1,157,47,144,232,224,37,208
190 DATA245,32,74,3,72,165,173,201,3
200 DATA208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74,83,70
210 DATA162,1,173,1,220,201,127,240,22,232,201,239,240,17,232,201,251,240,12
220 DATA232,201,223,240,7,232,201,253,240,2,208,26,134,90,76,104,144
```



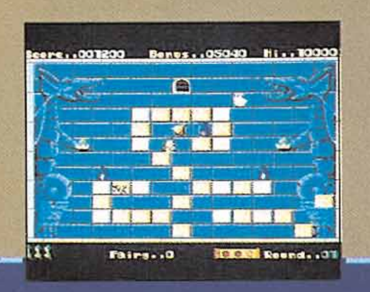
SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 10, página 54
MAPA: Micromanía 10, póster central

CARGADORES PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía 10, página 58
Amstrad: Micromanía 14, página 62

SOLOMON'S KEY COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR SOLOMON'S KEY
12 REM F.V.C.
20 FORT=349TO410:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>5992THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE378,44
40 INPUT"INMUNE A TODO (S/N)";I$:IFI$="N"THENPOKE383,44
50 INPUT"BOLAS DE FUEGO ILIMITADAS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE388,44:POKE391,44
60 INPUT"TIEMPO ILIMITADO (S/N)";T$:IFT$="N"THENPOKE394,44
70 INPUT"PUERTAS SIN CERRADURA (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE397,44
80 INPUT"VELOCIDAD DEL JUEGO (0-9)    2---";V:IFV<0THEN80
82 POKE401,V
85 PRINT"PREPARA SOLOMON'S KEY Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,93:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,107,160,1,142,134,9,140,135,9,96,162,120,160,1,142
110 DATA 91,1,140,92,1,76,21,1,169,165,141,165,8,162,44,142,220,54,169
120 DATA 0,141,165,56,142,7,57,142,110,8,141,154,18,169,2,141,215,19,76
130 DATA 15,8,70,86,67
```

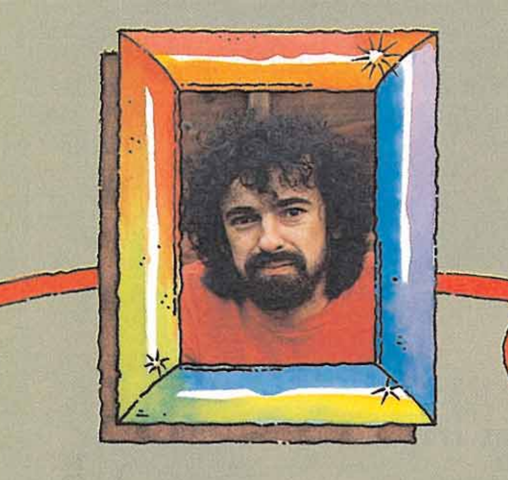
```
poke  2213,165 ... vidas infinitas
poke 14044,44 .... inmune a todo
poke 14501,0
poke 14599,44 .... bolas de fuego ilimitadas
poke  2158,44 .... tiempo ilimitado
poke  4762,0 ..... puertas sin cerradura
poke  5079,x ..... velocidad del juego
                   ( 2=normal )
sys 2063 ... arranque
```



MICROMANÍA

CARGADORES

Si tienes algún cargador de vidas infinitas para las versiones originales de cualquier juego en Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX, Atari ST o PC y quieres que te lo publiquemos en la sección de cargadores, envíanoslo. Si es seleccionado recibirás a cambio un premio en metálico de 3.500 ptas. Indicando en el sobre REFERENCIA CARGADORES e incluyendo tu nombre, dirección y teléfono, para que podamos ponernos en contacto contigo.



Jon Ritman

Nombre: Jon Ritman.
Edad: 31 años.
Historial: «Namtir Raiders» (ZX 81, junio 1982), «Cosmic Debris» (Spectrum, marzo 1983), «3D Combat Zone» (Spectrum, junio 1983), «Dimension Destroyers» (Spectrum, septiembre 1983), «Bear Bovver» (Spectrum, diciembre 1983), «Matchday» (Spectrum, Commodore, noviembre 1984), «Batman» (Spectrum, Commodore, Amstrad, PCW, abril 1986), «Head Over Heels» (Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari, Amiga, abril 1987).

En esta ocasión, directamente desde Londres, llega a nuestras páginas un popular programador, autor de muchos títulos que ocupan ya un lugar destacado en la historia del soft.

Jon Ritman es tal vez uno de los programadores que tiene merecido de antemano ocupar un lugar en esta sección dedicada íntegramente a los programadores. Prueba de ello son los muchos títulos que si en su día revolucionaron el mercado como Batman, hoy aún son capaces de despertar el interés de muchos usuarios. Esto es lo que nos contó.

—¿Cómo y cuándo aprendiste a programar?

—En 1982 trabajaba en una compañía de alquiler de televisiones. Después me compré un Sinclair ZX 81 y comenzó a interesarme el tema, decidí entonces convertirme en ingeniero de sistemas. Empecé a programar y así «me colgué» con la programación.

—¿Consideras la programación cómo un hobby o cómo un trabajo?

—Sin lugar a dudas es mi trabajo, pero afortunadamente también es un hobby para mí.

—¿Qué pasos sigues para programar un juego? Por ejemplo: Primero la idea, luego los gráficos, etc.



«Batman» llevó a la pantalla a un popular pesonaje del comic.

—Siempre empiezo con un plan de juego, en Inglaterra esto se denomina «gameplan».

—¿Cuál de tus programas ha alcanzado más éxito?

—Creo que hasta ahora Match Day y Batman.

—¿En qué ordenador programas?

—En la actualidad utilizo un British Micro Mini 805.

—¿Trabajas en equipo o tu solo?

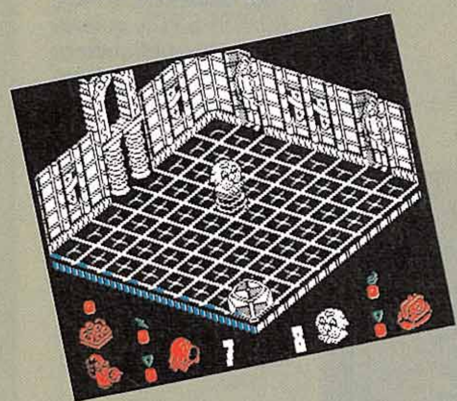
—Por lo general trabajo solo, aunque a veces he trabajado en equipo con Bernie Drummond que hace los gráficos y con Gary Stephens que me compone la música.

—¿Puede alguien hacerse rico programando?

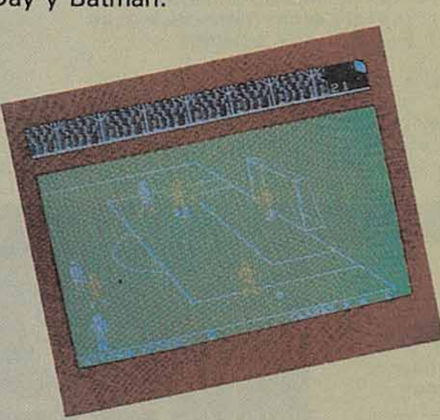
—Depende de muchos factores, pero sobre todo para que un programa sea un éxito es preciso combinar el talento personal con la publicidad del producto en cuestión.

—¿Cómo surgió la idea de hacer Head Over Heels?

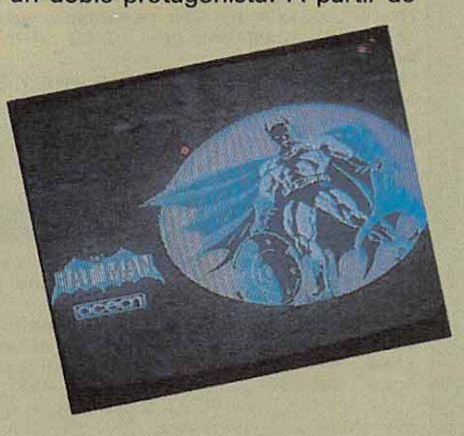
—Estábamos todos sentados alrededor de una mesa tratando de poner un poco de orden en nuestras ideas, cuando se nos ocurrió crear un doble protagonista. A partir de



«Head Over Heels» es una compleja videoaventura en el más puro estilo filmation.



«Matchday» fue el primer simulador de fútbol de calidad.



«Batman» constituyó en su día un auténtico record de ventas.

PROGRAMADORES





ahí pensamos que sería interesante unir a ambos para que simultáneamente llevaran a cabo diferentes misiones.

—¿Por dónde crees que se dirigirá el mercado del software? ¿Qué tipo de programas canalizarán el mercado?

—Me gustaría poder responder a tu pregunta. ¡Ojalá lo supiera!

—¿Qué tipo de programas le gustan más al público inglés?

—Tampoco lo sé, es difícil de prever, pero espero que los míos.

—¿Cuáles son tus proyectos inmediatos?

—Ahora estoy dando los últimos toques a «Matchday 2» y pronto empezaré a programar «Head Over Hells», para el IBM PC.

—¿Qué juego te gustaría haber programado?

—Desde un punto de vista económico «Manic Miner». Pero sin duda «Knight Lore» es el que me parece más interesante.

—¿Qué es más importante en un juego los gráficos o el movimiento?

—En mi opinión es mucho más importante la idea y el control de juego, antes que cualquier otro aspecto.

—¿Qué opinión te merece el software español?

—Por desgracia, lamento decir, que no he visto ningún programa español.

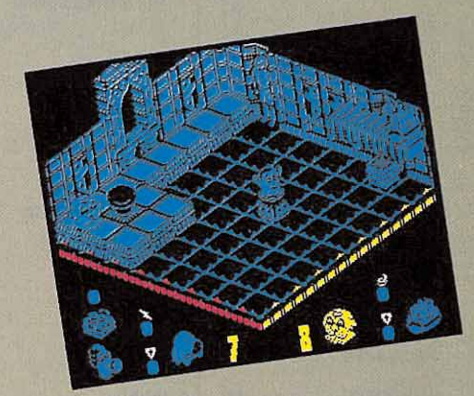
—¿Qué piensas de la bajada del precio del software en España?

—Me parece una gran idea siempre y cuando se venda más software.

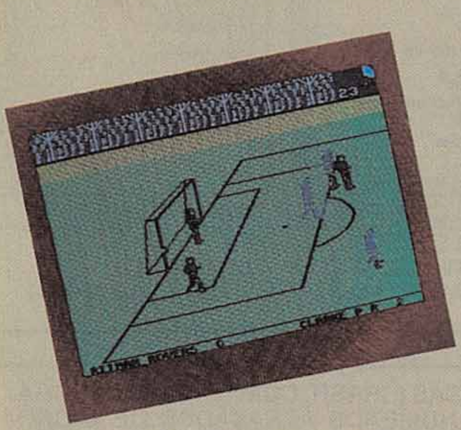
—¿Puedes dar algún consejo a los programadores que están empezando?

—Primero deben asegurarse de que tienen las herramientas necesarias para programar. Por ejemplo, resulta muy difícil programar directamente en el Spectrum por la escasa capacidad de su memoria y a mí me resulta mucho más fácil utilizar una buena máquina para programar y sistemas compiladores de alta calidad. Pero también necesitarán ánimos y buena suerte.

Alan Heap



«Head Over Heels» destaca por su original planteamiento.



«Matchday» le permitió a Jon Ritman salir del anonimato.



Jon nos presentó a Bernie Drummond, quien se ha encargado de desarrollar los gráficos en algunos de sus programas.

ONE WAY SOFTWARE ONE WAY S

TIENDA EN MONTERA, 32 - 2.º 2 • 28013 MADRID • TELÉF.: (91) 521 67 99

SPECTRUM

SHOW JUMPING	399
TABLE FOOTBALL (FUTBOLIN)	399
WHO DARES WINS II	399
GREAT ESCAPE	450
BREAK THRU	450
DONKEY KONG	450
CORTOCIRCUITO	450
XEVIOUS	450
WINTER GAMES	450
SPITING IMAGES	500
ENGMA FORCE	500
HARDBALL	500
RASPUTIN	500
FRANKIE GOES TO H.	500
VECTRON	500
V	500
NODES OF YESOD	500
FAT WORM	500
COMET GAME	500
FUTURE KNIGHT	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
SPY HUNTER	500
RAMON RODRIGUEZ	500
BRUCE LEE	500
EQUINOX	500
ROCKY	500
COCHE FANTASTICO	500
FROST BYTE	500
PHANTOMAS	500
WAR	500
COBRAS ARC	500
THREE WEEKS IN P.	500
WEST BANK	500
CAMELOT WARRIORS	500
SIMAZOOM	500
CRITICAL MASS	500
ABU SIMBEL	500
ANTIRIAD	500
DEEP STRIKE	500
NOMAD	500
OLE TORO	500
RAMBO	500
SGRIZAM	500
MIAMI VICE	500
HERBERTS DUMMY RUN	500
3 LUCES DE GLAURUNG	500
FIRELORD	500
STREET HAWK	500
BABALIBA	500
STAINLESS STEEL	500
RAID OVER MOSCOW	500
POLE POSITION	500
SARRACEN	500
CAULDRON II	500
SABOTEUR	500
ALIENS	500
REGRESO AL FUTURO	500
GOLPE EN LA P. CHINA	500
HOWARD EL PATO	500
RIDDLERS DENN	500
WEREWOLVES OF LONDON	875
EMPIRE	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
REBEL STAR	875
DRUID	875
RED LED	875
NINJA HAMSTER	875
SIDEWIZE	875
PEGASUS	875
SENTINEL	875
EL CID	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
BALLBREAKER	875
OUT OF THIS WORLD	875
HYBRID	875
STOP BALL	875
STARFOX	875
CENTURIONS	875
TRAP DOOR II	875
HIVE	875
KINETIK	875
TRIAXOS	875
FALCON	875
STREET HASSLE	875
KRAKOUT	875
PULSATOR	875
SHADOW SKIMER	875
UCHI MATA	875
MARIO BROS	875
CORRECAMINOS	875
SAMURAI TRILOGY	875
MUTANTS	875
W. S. BASKETBALL	875
LEVIATHAN	875
GOONIES	875
TERRA CRESTA	875
FIST II	875
FERNANDO MARTIN	875
ASTERIX	875
BAZOKA BILL	875
NIGHTMARE RALLY	875
FREDDY HARDEST	875
COBRA	875
SUPER SOCCER	875
SHAO LINS ROAD	875
EXPRESS RAIDER	875
FAIRLIGHT II	875
DRAGONS LAIR II	875
GAME OVER	875
WIZBALL	875
BUBLER	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
HEAD OVER HEELS	875
SURVIVOR	875
THRONE OF FIRE	875
INSPECTOR GADGET	875
SABOTEUR II	875
RANARAMA	875
AUF WIEDERSEN MONTY	875

SPECTRUM

SPIRITS	875
GUN RUNNER	875
NEMESIS THE WARLOCK	875
TAIPAN	875
MAG MAX	875
METROCROSS	875
SLAP FIGHT	875
ZYNAPS	875
MASK	875
EXOLON	875
PSYCHO SOLDIER (ATHENA II) (*)	875
CATCH 23	875
GAUNTLET II	875
ATHENA	875
SUPER CYCLE	875
RENEGADE	875
MISTERIO DEL NILO	875
TANK	875
IMPOSIBLE MISION	875
LAST MISION (U.S.GOLD)	875
CALIFORNIA GAMES	875
BEST OF 3D	875
MAD BALLS (*)	875
SOLOMONS KEY	875
TRANTOOR	875
MEGACORP	875
RYGAR	875
PHANTIS	875
720 GRADOS	875
DESPERADO	875
PHANTOM CLUB (*)	875
STAR DUST	875
COMBAT SCHOOL	875
INDIANA JONES	875
WORLD GAMES	875
SUPERCYCLE	875
MATCH DAY II (*)	875
THUNDERCATS	875
CAPITAN AMERICA (*)	875
FINAL MATRIX	875
CONVOY RAIDER	875
007 ALTA TENSION	875
DEATH WISH 3	875
BLACK MAGIC	875
ALIEN EVOLUTION	875
THING BOUNCES BACK	875
HYSTERIA	875
JACK THE NIPPER II	875
DON QUIJOTE	875
SIR FRED	875
LA ABADIA DEL CRIMEN (SOLO 128)	875
REX HARD	875
STARBYTE	875
CUERPO HUMANO	875
KNIGHTMARE	875
SUPERSPRINT	875
GALACTIC GAMES	875
ENDURO RACER	875
GAUNTLET	875
BASKET TWO ON TWO	875
FIRETRAP	875
WONDER BOY	875
RAMPAGE	875
QUARTET	875
SUPER HANG ON (*)	875
HIGH FRONTIER (*)	875
SPACE SUTTHEL	875
GUADALANAL	875
INFILTRATOR	875
STONKERS (ESTRATEGICO)	875
FRANK BRUNOS BOXING	875
SQUAS	875
FAIRLIGHT	875
ACE	875
ALCHEMIST	875
DECATHLON	875
TRIO (HIT PACK)	875
BOMB JACK	875
YOGUI BEAR	875
SNOOKER (BILLAR)	875
FIFTH CUADRANT	875
4 JUEGOS (COP OUT + 3)	875
IMPLOSION	875
COMMANDO	875
GHOST & GOBLINGS	875
POPEYE	875
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
NOSFERATU	875
TRAP DOOR	875
LAST MISION (OPERA)	975
GOODY	975
COSA NOSTRA	975
NUCLEAR BOWLS	875
STIFLIP & CIA.	1.200
4 SUPER 4	1.200
PACK MONSTRUO	1.200
STAR WARS	1.200
LEADER BOARD	1.200
SILENT SERVICE	1.200
BARBARIAN	1.200
ACROJET	1.200
PI ERRE 2	1.200
OUT RUN	1.200
4 LUCASFILM GAMES	1.200
SPY VS SPY	1.200
THE TUBE	1.200
SCCOBY DOO	1.200
PROHIBITION	1200
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
FLUNKY	1.200
SPACE HARRIER	1.200
1942	1.200
PAPERBOY	1.200
HYDROFOOL	1.200
SALAMANDER (*)	1.500
FLYING SHARK (*)	1.500
JACKAL	1.500
DOGHFIGHT	1.500
DEATHSCAPE	1.500

SPECTRUM

BUBBLE BOBBLE (*)	1.500
JAIL BREAK	1.500
NEMESIS	1.500
DE PELICULA	1.695
SIX PACK II	1.750
SIX PACK + DUET	1.750
LA CAJA MAGICA	2.100
ALBUM DE PLATINO	2.500
STARGLIDER	2.900
GUNSHIP	2.900
GAME SET & MARCH	2.900
TRIVIAL PURSUIT + REGALO	3.500
EL LINGOTE	3.500

AMSTRAD	P.V.P.
TRAILBLAZER	295
FUTURE KNIGHT	295
REVOLUTION	295
KETTLE	399
WHO DARES WINS II	399
XEVIOUS	450
GREAT ESCAPE	450
CORTOCIRCUITO	450
DONKEY KONG	450
WINTER GAMES	450
BREAK THRU	450
ARKANOID	450
REGRESO AL FUTURO	500
GOLPE EN L.P. CHINA	500
HOWARD EL PATO	500
HACKER	500
ALIENS	500
MASTER OF THE LAMPS	500
BEACH HEAD II	500
GHOSTBUSTERS	500
ROBBOT	500
PACIFIC	500
STAR AVENGER	500
HI RISE	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
SUPERTRIPPER	500
GOGLY	500
TROGLO	500
EDEN BLUES	500
GET DEXTER	500
DEATHSVILLE	500
COCHE FANTASTICO	500
MATCH DAY	500
SARRACEN	500
BATTLE OF THE PLANETS	500
RAID OVER MOSCOW	500
MIAMI VICE	500
CAULDRON II	500
3 LUCES DE GLAURUNG	500
FROST BYTE	500
CRAY 5	500
ZORRO	500
TURBO SPIRIT	500
WAR	500
RAMBO	500
CAMELOT WARRIORS	500
THREE WEEKS IN P.	500
DEEP STRIKE	500
DECATHLON	500
ANTIRIAD	500
WEST BANK	500
THANATOS	500
SIGMA 7	500
FIRELORD	500
OLE TORO	500
COBRAS ARC	500
ABU SIMBEL	500
SGRIZAM	500
EXPLODING FIST	500
ROCKY	500
EQUINOX	500
STAINLESS STEEL	500
BRUCE LEE	500
GEOMETRIA II	700
COMUNIDADES AUTONOMICAS	700
GEOMETRIA I	700
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	700
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
TRIAXOS	875
HIVE	875
STOP BALL	875
FALCON	875
EMPIRE	875
STARFOX	875
CENTURIONS	875
DRUID	875
NINJA HAMSTER	875
THE SENTINEL	875
RED LED	875
HYBRID	875
EL CID	875
SHAO LINS ROAD	875
MUTANTS	875
DEACTIVATORS	875
OUT OF THIS WORLD (*)	875
PEGASUS (*)	875
WEREWOLVES OF LONDON (*)	875
EXPRESS RAIDER	875
UCHI MATA	875
KRAKOUT	875
MARIO BROS	875
SAMURAI TRILOGY	875
METROCROSS	875
MAG MAX	875
TAIPAN	875
NEMESIS THE WARLOCK	875
GOONIES	875
COBRA	875
FERNANDO MARTIN	875
WIZBALL	875
DRAGONS LAIR II	875
ASTERIX	875

AMSTRAD

SLAP FIGHT	875
GAME OVER	875
NONAMED	875
DUSTIN	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
RANARAMA	875
PULSATOR	875
HEAD OVER HEELS	875
SABOTEUR II	875
AUF WIEDERSEN MONTY	875
SPIRITS	875
ZYNAPS	875
EXOLON	875
WARLOCK	875
SURVIVOR	875
THUNDERCATS	875
RENEGADE	875
GAUNTLET II	875
TANK	875
DEATH WISH 3	875
SHADOW SKIMER	875
MARTIANOIDS	875
CATCH 23	875
CALIFORNIA GAMES	875
SALOMONS KEY	875
MATCH DAY II (*)	875
FREDDY HARDEST	875
MISTERIO DEL NILO	875
MEGACORP	875
PALITRON	875
PHANTIS	875
SIGMA 7	875
DESPERADO	875
720 GRADOS	875
STAR DUST	875
COMBAT SCHOOL	875
INDIANA JONES	875
WORLD GAMES	875
PHANTOM CLUB (*)	875
CAPITAN AMERICA(*)	875
THE FINAL MATRIX	875
MAD BALLS	875
CONVOY RAIDER	875
007 ALTA TENSION	875
DON QUIJOTE	875
THIG BOUNCES BACK	875
CORRECAMINOS	875
BLACK MAGIC	875
LEVIATHAN	875
RYGAR	875
TRANTOOR	875
BUBLER	875
STARBYTE	875
SIR FRED	875
REX HARD	875
LA ABADIA DEL CRIMEN	875
BASKET TWO ON TWO	875
QUARTET	875
ENDURO RACER	875
SUPERSPRINT	875
SPINDIZZY	875
HIGH FRONTIER	875
GUADALCANAL	875
WONDER BOY	875
TENSIONS (POKER)	875
FIRETRAP	875
KNIGHTMARE	875
INFILTRATOR	875
SUPER HANG ON (*)	875
STAR GRAPH	875
GALACTIC GAMES (*)	875
GAUNTLET	875
INTERNATIONAL KARATE +	875
MACADAM BUMPER	875
PINBALL WIZARD	875
RAMPAGE	875
SNOOKER (BILLAR)	875
ACE	875
4 JUEGOS (COP OUT + OTROS 3)	875
ANGEL DE CRISTAL (*)	875
FIFTH QUADRANT	875
IZNOGOUT (*)	875
TRAP DOOR II	875
COMMANDO	875
BOMB JACK	875
FIGHTER PILOT	875
INFODROID	875
KINETIK	875
GHOST & GOBLINS	875
NOSFERATU	875
RENAUT (*)	875
GOODY	975
COSA NOSTRA	975
CHARLY DIAMS	975
LAST MISION (OPERA)	975
GRAND PRIX 500 CC	975
TENNIS	975
SECRETO DE LA TUMBA	975
MISSIONS	975
OUT RUN	1.200
PACK MONSTRUO	1.200
10TH FRAME	1.200
STAR WARS	1.200
LEADER BOARD	1.200
BARBARIAN	1.200
SILENT SERVICE	1.200
ACE OF ACES	1.200
ACROJET	1.200
4 LUCASFILM GAMES	1.200
FLUNKY	1.200
HUNTER KILLER	1.200
4 SUPER 4	1.200
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
DAMBUSTERS	1.200
JUMP JET	1.200
IKARI WARRIORS	1.200
HYDROFOOL	1.200
PROHIBITION	1.200
CESSNA OVER MOSCOW	1.200

AMSTRAD

CHAMPIONSHIP WATERSKING	1.200
PAPERBOY	1.200
JAKHAL	1.500
FLYING SHARK (*)	1.500
SALAMANDER (*)	1.500
DOGFIGHT 2186	1.500
DEATHSCAPE	1.500
JAIL BREAK	1.500
NEMESIS	1.500
SIX PACK II	1.750
SIX PACK + DUET	1.750
COLOSSUS 4 CHESS	2.000
ALBUM DE PLATINO	2.000
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	2.900
STARGLIDER	2.900
TRIVIAL PURSUIT + REGALO	3.500
EL LINGOTE	3.500

AMSTRAD UTILIDADES	P.V.P.
FONT EDITOR	975
SYCLONE 2 (COPIA CINTA-CINTA)	975
BASE DE DATOS Y ETIQUETAS	975
SPIRIT (COPIA CINTA-DISCO)	975
AMSTEST (CHEQUEO)	975
SOCK - AID (CONTROL DE STOCK)	975
AMSBASE	975
MUSIC MAESTRO	975
DRAUGHTSMAN (DISEÑO GRAFICO)	1.500
1×2 QUINIELAS	1.500
CONTABILIDAD DOMESTICA	1.500
FORTH	1.500
MONITOR CODIGO MAQUINA	1.500

COMMODORE	P.V.P.
WHO DARES WINS II	399
GREAT ESCAPE	450
BREAK TRHU	450
CORTOCIRCUITO	450
DONKEY KONG	450
TERRA CRESTA	450
XEVIOUS	450
DROP ZONE	500
SEED KING II	500
FORMULA 1	500
WIZARDS LAIR	500
V	500
SUPERSTAR PING PONG	500
SHOT THE RAPIDS	500
THING ON A SPRING	500
ROCKN LUCHA	500
GYROSCOPE	500
KONAMI PING PONG	500
KNIGHT GAMES	500
GHOSTBUSTERS	500
HERBERTS DUMMY RUN	500
ANTIRIAD	500
ALIENS	500
GOLPE EN LA P. CHINA	500
CRITICAL MASS	500
SABOTEUR	500
REGRESO AL FUTURO	500
HOWARD EL PATO	500
COCHE FANTASTICO	500
THANATOS	500
RAMBO	500
EXPLODING FIST	500
ALLEYKAT	500
SPY HUNTER	500
MIAMI VICE	500
SIGMA 7	500
SARRACEN	500
ROAD RACE	500
TOUR DE FRANCIA	500
HACKER	500
WORLD CUP CARNIVAL	700
STREET HASSLE (*)	875
INFODROID	875
DRUID	875
STARFOX	875
WEREWOLVES OF LONDON (*)	875
OUT OF THIS WORLD	875
REBEL	875
HYBRID	875
ENLIGHTMENT (DRUID II)	875
CENTURIONS	875
SIDEWIZE	875
THE SENTINEL	875
RED LEAD	875
HIVE	875
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875
BRIDE OF FRANKISTEINS	875
EMPIRE	875
FALCON	875
TRIAXOS	875
KINETIK	875
PEGASUS (*)	875
MAG MAX	875
MEGA APOCALYPSE	875
METROCROSS	875
NEMESISM THE WARLOCK	875
SHADOW SKIMER	875
TANK	875
LAST MISION (U.S.GOLD)	875
DOUBLE TAKE	875
SALOMONS KEY	875
FIST II	875
ARMY MOVES	875
ASTERIX	875
DELTA	875
COBRA	875
TAI PAN	875
SHAO LINS ROAD	875
AUF WIEDERSEN MONTY	875
EXPRESS RAIDER	875
PHANTOMAS II	875
DRAGONS LAIR II	875
WEST BANK	875

*** EN LOS TITULOS CON ASTERISCO PREFERIBLEMENTE LLAMAR PARA CONFIRMAR DISPONIBILIDAD**

TITULOS GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ESTAS

ZX SPECTRUM
CAGARA
DESERT HAWK
SABRE WULF.

SUPER PING PONG
DESERT FOX
WARRIOR II
ALLEY KAT

AMSTRAD
FUTBOL TOTAL
CHOPER SQUAD.
FUTURE KNIGHT
OBSIDIAN

MSX
HOPPER
ICE
MEANING OF LIFE
SMACK WAKER

PRECIOS ESPECIALES PARA TIENDAS
SERVIMOS A TODA ESPAÑA
SOLICITAR CATALOGO O PONERSE EN CONTARCTO POR TELEFONO

REVISTAS INGLESAS (CRASH, COMPUTER & VIDEOGAMES, ZAPP...) Y NUMEROS ATRASADOS DE MICROHOBBY Y MICROMANIA.

SOFTWARE ONE WAY SOFTWARE

ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10.30 A 2 y DE 5 A 8.30 Y SABADOS POR LA MAÑANA DE 10.30 A 2 h.

COMMODORE

KRAKOUR	875
SAMURAI TRILOGY	875
RANARAMA	875
ZYNAPS	875
RENEGADE	875
MARIO BROS	875
DECEPTOR	875
SLAP FIGHT	875
LEVIATHAN	875
WIZBALL	875
CORRECAMINOS	875
MUTANTS	875
DON QUIJOTE	875
BLACK MAGIC	875
GAME OVER	875
THING BOUNCES BACK	875
WATER POLO	875
DEATH WISH 3	875
CONVOY RAIDER	875
007 ALTA TENSION	875
EXOLON	875
CAPITAN AMERICA (*)	875
INDIANA JONES	875
REP	875
GAUNTLET II (*)	875
THUNDERCATS	875
TRANTON (*)	875
CALIFORNIA GAMES	875
PSYCHO SOLDIER (*)	875
720 GRADOS	875
IMPOSIBLE MISION	875
MATCH DAY II (*)	875
RYGAR	875
CALIFORNIA GAMES	875
SUPER CYCLE	875
HYSTERIA	875
SUPERCYCLE	875
COMBAT SCHOOL	875
PITSTOP II	875
WORLD GAMES	875
FREDDY HARDEST	875
BASKET TWO ON TWO	875
ENDURO RACER	875
TRIO	875
WONDER BOY	875
GAUNTLET	700
QUARTET	875
KNIGHTMARE	875
SUPERSPRINT	875
INFILTRATOR	875
HIGH FRONTIER	875
SPACE SUTHLE	875
X-15	875
RAMPAGE	875
INT. KARATE + WINTER GAMES	875
GUADALCANAL	875
CAMELOT WARRIORS	875
SUPER HANG ON (*)	875
SANXION	875
GALACTIC GAMES (*)	875
FLIGHT DECK	875
SUPER HUEY II	875
IRIDIS OC	875
SNAP DRAGON	875
VIERNES Y 13	875
WAR PLAY	875
SUMMER GAMES	875
MAX TORQUE	875
SUMMER GAMES II	875
FIFTH QUADRANT	875
IMPLOSION	875
SNOOKER (BILLAR)	875
COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875
COMMANDO	875
SPIRTFIRE 40	875
GHOST & GOBLINS	875
BOMB JACK	875
NOSFERATU	875
ACE	875
DRAGONS LAIR I	875
LIVINGSTON SUPONGO	975
ACE OF ACES	1.200
SILENT SERVICE	1.200
ACROJET	1.200
STAR PAWS	1.200
10TH FRAME	1.200
STIFLIP & CIA.	1.200
STAR WARS	1.200
PI ERR 2	1.200
4 LUCASFILM GAMES	1.200
THE TUBE	1.200
BANGKOK KNIGHTS (*)	1.200
OUT RUN	1.200
THE LAST NINJA	1.200
PAPERBOY	1.200
PROHIBITION	1.200
SPACE HARRIER	1.200
FLUNKY	1.200
MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200
BUBBLE BOBBLE	1.500
TRACK & FIELD	1.500
NEMESIS	1.500
DOGHFIGHT 2187	1.500
DEATHSCAPE	1.500
FLYING SHARK	1.500
SALAMANDER (*)	1.500
JAIL BREAK	1.500
DE PELICULA	1.695
SIX PACK II	1.750
SIX PACK + DEUT	1.750
ALBUM DE PLATINO	2.000
ALINEADOR DE CABEZALES	2.000
STARGLIDER	2.900
GAME SET AND MATCH (10 DEPORTES)	2.900
EL LINGOTE 3500	3.500
TRIVIAL PURSUIT + REGALO	3.500

MSX

	P.V.P.
BATMAN	450
DONKEY KONG	450
ARKANOID	450
COLT 36	450
HEAD OVER HEELS	450
SURVIVOR	450
SPIRITS	450
WINTER GAMES	450
BIOLOGIA: P. INMEDIATOS	500
BIOLOGIA: LA CELULA I	500
RIOS DE ESPAÑA	500
BIOLOGIA: LA CELULA II	500
QUINIELAS 1×2	500
C. HUMANO: S. DIGESTIVO	500
SEAKING	500
C. HUMANO: S. CIRCULATORIO	500
CONTABILIDAD DOMESTICA	500
C. HUMANO: S. REPRODUCTOR	500
BIOLOGIA	500
MAT.: ECUACIONES LINEALES	500
MAT.: GEOMETRIA Y TRIGONOMETRIA	500
OH SHIT (COMECOCOS)	500
TEST DE INTELIGENCIA	500
DRAW AND PAINT	500
SUPERDESARROLLOS 1×2	500
CAR RACE	500
GEOGRAFIA DE ESPAÑA	500
AVENGER	500
FIREHAWK	500
FORMULA 1	500
JET BOMBER	500
LOTERIA PRIMITIVA	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
GEOGRAFIA DE ESPAÑA	500
FUTURE KNGIHT	500
SHOW JUMPER	500
ALIEN 8	500
WALKYR	500
JET SET WILLY	500
MAPGAME	500
BOUNDER	500
JACK THE NIPPER	500
THE WALL	500
KNIGHT LORE	500
GUNFRIGHT	500
TRAILBLAZER	500
STOP BALL	875
EL CID	875
THING BOUNCES BACK	875
COBRAS ARC	875
DEATH WISH 3	875
MISTERIO DEL NILO	875
FERNANDO MARTIN	875
PHANTIS	875
NUCLEAR BOWLS	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
007 ALTA TENSION	875
AUF WIEDERSEN MONTY	875
BUBLER	875
PENTAGRAM	875
NONAMED	875
AVENGER	875
MARTIANOIDS	875
CYBERUN	875
PHANTOMAS II	875
KRAKOUT	875
DESOLATOR	875
CAMELOT WARRIORS	875
LAS 3 LUCES DE G.	875
ABU SIMBEL	875
GROGS REVENGE	875
ROCKY	875
ARQUIMEDES XXI	875
DESPERADO	875
STAR DUST	875
STARBYTE	875
MISTERIO DEL NILO	875
MACADAM BUMPER	875
SPY VS SPY II	875
INCA	875
SCIENCE FICTION	875
HOWARD EL PATO	875
DECATHLON	875
BALLBLAZER	875
SPACE SHUTTLE	875
ALIENS	875
BOULDER DASH I	875
SAILORS DELIGHT	875
SUPERSTAR CHALLENGE	875
GAUNTLET	875
DYNAMITE DAM	875
SKOOTER	875
WINTER EVENTS	875
737 FLIGHT SIMULATOR	875
BOULDER DASH II	875
SPIRTFIRE 40	875
SNOOKER (BILLAR)	975
WHO DARES WINS II	975
SUPERBOWL	975
WINTER OLYMPICS	975
STAR SEEKER	975
3D KNOCKOUT	975
CHOCK AND POP (32K)	975
SORCERY	975
3D PINBALL	975
CHORO Q (32K)	975
TURBO CHESS	975
LAZY JONES	975
MUTANT MONTY	975
ADDICTABALL	975
EUROPEAN GAMES	975
LAST MISION (OPERA)	975
INTERNATIONAL KARATE	975
DEMONIA	975
ABADIA DEL CRIMEN	875
GOODY	975

MSX

COSA NOSTRA	975
DAMBUSTERS	1.200
ACE OF ACES	1.200
PACK MONSTRUO	1.200
10TH FRAME	1.200
BEACH HEAD	1.200
DAMBUSTERS	1.200
ALBUM DE PLATINO	1.700
KNIGHT COMMANDER	2.300
EL LINGOTE	3.500

CARTUCHOS MSX	P.V.P.
TWIN BEE	4.500
SUPER COBRA	4.500
GAME MASTER	4.500
HYPERSPORTS I	4.500
NEMESIS 2	4.500
HYPERSPORTS II	4.500
KNIGHTMARE	4.500
PENGUIN ADVENTURE	4.500
Q BERT	4.500
NEMESIS	4.500
MAZE OF GALIONS	4.500
LOS GOONIES	4.500
KONAMI TENNIS	4.500
KONAMI FOOTBALL	4.500
GREEN BERET	4.500
HYPER RALLY	4.500
METAL GEAR (MSX2)	4.900
VAMPIRE KILLER (MSX2)	4.900
DESARROLLO QH	5.800
DESARROLLO 1×2	5.800
MULTIMILLER (COMPATIBILIZA MSK2)	7.900
MILLERGRAPH (DISEÑADOR GRAFICO)	9.900
MEMORYMILLER (AMPLIACION A 64K)	11.900

AMSTRAD DISCO	P.V.P.
WORLD CUP	1.500
CUERPO HUMANO	1.500
DRAGONS LAIR II	1.500
DRAGONS LAIR I	1.500
EXPLODING FIST + F. WARRIOR	1.500
GOODY	2.000
LAST MISION	2.000
LIVINGSTON	2.000
COSA NOSTRA	2.000
SAMURAI TRYLOGY + THING B. BACK	2.250
CORRECAMINOS + SALOMONS KEY	2.250
PACK MONSTRUO	2.250
DON QUIJOTE + MEGACORP	2.250
DESPERADO + SURVIVOR	2.250
F. HARDEST + PHANTIS	2.250
MATCH DAY II + OTRO	2.250
ENDURO RACER	2.250
REX HARD	2.250
SIR FRED	2.250
STARBYTE	2.250
LA ABADIA DEL CRIMEN	2.250
RAMPAGE	2.250
SUPER HANG ON (*)	2.250
INTERNATIONAL KARATE + (*)	2.250
TRIO	2.250
FIRETRAP	2.250
ANGEL DE CRISTAL	2.250
SALAMANDER (*)	2.250
HIDROFOOL	2.250
PROHIBITION	2.250
BASKET TWO ON TWO	2.250
NEMESIS	2.250
BOB WINNER	2.250
IZNOGOUT (*)	2.250
QUARTET	2.250
KNIGHTMARE	2.250
WONDER BOY	2.250
GALACTIC GAMES (*)	2.250
SUPER SPRINT	2.250
JAIL BREAK	2.250
CHARLY DIAMS	2.250
JACKAL	2.250
MISSION	2.250
RENAUT (*)	2.250
DINAMIC DISC PACK	2.500
SIX PACK II	2.750
SIX PACK I	2.750
HIT PACK (4 EXITOS)	2.750
FLUNKY	2.750
PAPERBOY	2.750
CHAMPIONSHIP WATERSKING	2.750
COLOSSUS 4 CHESS	3.500
EPIX ON AMSTRAD	3.750
TRIVIAL PURSUIT + REGALO	4.500
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	4.500

DISCOS SPECTRUM + 3	P.V.P.
STAR RAIDERS II	2.250
QUIJOTE + MEGACORP	2.250
STARBYTE	2.250
FREDDY + PHANTIS	2.250
REX HARD	2.250
SIR FRED	2.250
4 DINAMIC EXITOS	2.250
LOS 40 PRINCIPALES	2.500
PROHIBITION	2.750
7 MAGNIFICENTS (7 EXITOS)	2.500
LIVE AMMO	2.900
GAME SET AND MATCH (10 DEPORTES)	4.500
TRIVIAL PURSUIT	4.500

SEGA + COMPLEM.

	P.V.P.
CONSOLA SEGA MASTER SYSTEM	26.900
PISTOLA PARA SEGA + CARTUCHO	11.900
GAFAS 3D PARA SEGA + CARTUCHO	11.900
JOYSTICK PARA SEGA	2.900
WORLD GRAN PRIX	4.500
THE NINJA	4.500
WONDER BOY	4.500
PRO WRESTLING	4.500
CHOPLIFTER	4.500
ACTION FIGHTER	4.500
WORLD SOCCER (FUTBOL)	4.500
QUARTET	4.500
ENDURO RACER	4.500
GREAT FOOTBALL (F. AMERICANO)	4.500
GANSTER TOWN (PARA PISTOLA)	4.500
SHOTING GALLERY (PARA PISTOLA)	4.900
OUT RUN (2 MEGAS)	4.900
SPACE HARRIER (2 MEGAS)	4.900
ROCKY (2 MEGAS)	4.900

JUEGOS PC	P.V.P.
PROHIBITION	3.500
MACADAM BUMPER	3.500
GATO	3.500
BOULDER DASH II	3.500
MACH II	3.500
BOULDER DASH II	3.500
MISSION	3.500
RESCATE	3.500
MGT	3.500
SAPIENS	3.500
BOB WINNER	3.500
GRAND PRIX 500 CC	3.500
ARKANOID	3.900
TOP GUN	3.900
INFILTRATOR	3.900
BASEBALL	3.900
DAMBUSTERS	3.900
GREAT SCAPE	3.900
COSA NOSTRA	3.900
BRUCE LEE	3.900
GOODY	3.900
LIVINGSTON SUPONGO	3.900

ATARI	P.V.P.
LEADER BOARD	3.900
GAUNTLET	3.900
TRAILBLAZER	3.900
ARKANOID	3.900
3D GALAX	3.900
CORRECAMINOS	3.900
TAIPAN	3.900
KARATE MASTER	3.900
INDIANA JONES	3.900
RANARAMA	3.900
STAR WARS	3.900
CHAMPIONSHIP WRESTLING	3.900
XEVIOUS	3.900
WORLD GAMES	3.900
WINTER GAMES	3.900
SUPER CYCLE	3.900
ROGUE	3.900
TEMPLE OF APHSAI TRILOGY	3.900
GODDY	3.900
SUBBATTLE SIMULATOR	5.900

AMIGA	P.V.P.
GRID START	3.900
WINTER GAMES	3.900
FINAL TRIP	3.900
VADER (NAVES)	3.900
AMIGA KARATE	4.900
HOLLYWOOD POKER	4.900
HACKER	5.900
BORROWED TIME	5.900
MINDSHADOW	5.900
LITTLE COMPUTER PEOPLE	7.900
SUPER BASE PERSONAL	28.000

SPECTRUM COMPLEMENTOS	P.V.P.
KEMPSTON (K. DANNER)	1.995
KEMPSTON (MHT)	2.475
KEMPSTON SPECTRUM + 2 y + 3 PARA SJS1	3.100
MULTIJOYSTICK	3.875
PHOENIX (NUEVA VERSION)	6.200
TRANSTAPE ???	7.900
MULTIFACE THREE PARA + 3	10.500
CABLE PORT DE EXPANSION	3.000
DISCIPLE	26.850
DISCIPLE + UNIDAD DISCO 3 1/2	53.650
DISCIPLE + UNIDAD DISCO 5 1/4	67.950
DISCIPLE PLUS D	15.900
DISCIPLE PLUS D + UNIDAD DISCO 3 1/2	46.480
DISCIPLE PLUS D + UNIDAD DISCO 5 1/4	59.900

AMSTRAD COMPLEMENTOS	P.V.P.
SINTETIZADOR DE VOZ CASTELLANO (MHT)	8.900
MODULADOR M1 CON TOMA DE VIDEO (MHT)	9.900

AMSTRAD COMPLEM.

CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21.900
LAPIZ OPTICO	4.475
CONECTOR PARA DOS JOYSTICK (MHT)	2.600
CABLE AUDIO CASETTE 6128	1.300
CABLES PROLONGADORES 464	1.800
CABLES PROLONGADORES 664, 6128	2.600
TRANSTAPE	8.900

COMMODORE COMPLEMENTOS	P.V.P.
UNIDAD CASETTE 1530	4.900
FREEZE MACHINE (FF MKV + LAZER MKII)	7.900
FINAL CARTRIDGE III	9.900
TRANSTAPE	6.500
INTERFACE COPIADOR AUDIO CON FUENTE	3.900
INTERFACE COPIADOR AUDIO SIN FUENTE	2.900
FUENTE ALIMENTACION	7.900
RESET PARA POKEAR (ENTRADA DISCO)	850
RESET PARA POKEAT (ENTRADA PORT)	1.500

ACCESORIOS VARIOS	P.V.P.
DISCO 5.25" DC/DD	195
DISCO 5.25" DC/DD (POR CAJAS DE 10)	175
DISCO 3"	650
DISCO 3" (POR CAJAS DE 10)	625
DISCO 3.5"	475
DISCO 3.5" (POR CAJAS DE 10)	425
MALETIN 1000 HOJAS PARA CONTINUO	1.900
CAJA DISCO 3"	50

JOYSTCK	P.V.P.
SPEED KING KONIX + 2 + 3	3.300
SPEED KING KONIS AUTOFIRE STANDAR	3.300
ZERO-ZERO STANDAR	1.900
ZERO-ZERO ESPECIAL AMSTRAD	1.900
ZERO-ZERO ESPECIAL SPECTRUM + 2 + 3	1.900
QUICKSHOT I	995
QUICKSHOT II	1.995
QUICKSHOT V	1.475
SPEED KING KONIS STANDAR	2.595
PHASER ONE	3.300
TERMINATOR	3.900
MAGNUM	3.300

*****ATARI ST EQUIPOS*****

GARANTIA OFICIAL MANUALES EN CASTELLANO

ATARI 520 ST 69.000+IVA

AL COMPRAR TU 520 ST TE **REGALAMOS** UN PAQUETE DE 6 PROGRAMAS
- BARBARIAN
- ROGUE
- SUPER CYCLE
- WINTER GAMES
- TEMPLE OF APHJAI
- WORLD GAMES

ATARI 1.040 ST 119.900+IVA

AL COMPARA TU 1040 ST TE **REGALAMOS** UN PAQUETE DE 8 PROGRAMAS
- BARBARIAN
- ROGUE
- SUPER CYCLE
- WINTER GAMES
- TEMPLE OF APHJAI
- WORLD GAMES
- SUBBATLE SIMULATOR
- CHAMPIONSHIP WRESTUNG

MONITOR FOSFOR BLANCO	29.900+IVA
MONITOR COLOR	59.000+IVA
UNIDAD DISCO EXTERNA 3.5"	39.900+IVA
EUROCONECTOR	3.900
DISCO DURO 20 Mb	99.000+IVA
IMPRESORA MATRICIAL 80 CPS/GRAFICA	36.900+IVA

COMMODORE AMIGA

GARANTIA OFICIAL MANUALES EN CASTELLANO

AMIGA 500 96.800+IVA

COMPRANDO TU AMIGA 500 TE REGALAMOS 4 PROGRAMAS
- WINTER GAMES
- GRAPHICRAFT
- TEXT CRAFT
- CONTA AMIGA

MONITOR COLOR ALTA RESOLUCION 1081	53.000+IVA
INTERFACE PAL 520	4.900
UNIDAD DE DISCO 1010	39.000+IVA

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO LLAMANDO AL 521 67 99 O POR CORREO ENVIANDONOS EL CUPON (O UNA COPIA O FOTOCOPIA) A: ONE WAY SOFTWARE. MONTERA 32, 2º 2 MADRID 28013

NOMBRE ____	MODELO ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
APELLIDOS ____	TITULOS GRATIS		
DIRECCION COMPLETA ____			
TELEFONO ____			
FORMA DE PAGO ____			
☐ TALON ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO			



El misterio del Profanation

MSX

1. Cómo se pasa la pantalla del dragón en Camelot Warriors.

2. Cómo se coge el propulsor en Batman. (He leído vuestro artículo de Código Secreto de la revista 17 pero en mi sistema no aparecen patas de elefantes, sino 3 mesas inmóviles a no ser que el citado artículo sea de otra pieza).

3. En el Spirits hay una palanca que no sé para lo que sirve. Al llegar a la sala de las 3 palancas acciono la de la izquierda y se abre el suelo me introduzco en ésa cámara porque (y esto es un pequeño truco) al saltar pierdo menos energía, caigo en otra en la que hay un jarrón, la susodicha palanca y un jorobado. ¿Cómo se puede accionar y para qué sirve?

4. Pueden decirme cómo se pasa la pantalla 13 en el Profanation.

Daniel Suna
(Valencia)

1. Al llegar a la habitación del Camelot Warriors en la que se encuentra el dragón, debes colocarte un poco antes del segundo poste de la verja y saltar cuando el búho vuele hacia el Dragón. Así conseguirás subir a la plataforma. Rápidamente debes acercarte al Dragón y matarle con la espada.

2. El artículo al que tú te refieres no trata de cómo coger el propulsor el cual, como indicas, está en una habitación con tres mesas inmóviles y una bola de cristal. Para coger el propulsor debes seguir estos pasos:

a) Empuja la bola de cristal hacia la primera mesa inmóvil y desde aquí a los ladrillos.

b) Súbete a la primera mesa, acércate a la segunda lo más posible (te mantendrás sujeto sólo por una punta de la capa), y salta hasta ella.

c) Repite esta operación hasta la tercera mesa, y de ésta hasta la bola. Pasa de la bola a los ladrillos y recoge el propulsor.

3. Ten en cuenta que no todas las palancas son de utilidad. Así hay palancas que nos ayudan, otras nos perjudican y algunas nos resultan inútiles, sin duda puestas para que perdamos tiempo y energía intentando accionarlas.

4. Para pasar la decimotercera pantalla del Profanation súbete al medio de la plataforma, salta, con el salto largo, hasta la esquina derecha de la primera columna, (pues ahí no te dará la gota), aprovecha a saltar al estrato intermedio que hay entre las dos columnas cuando se disuelve el líquido y supera la segunda columna justo cuando caiga la gota.



Fernando Martín

AMSTRAD

Hace pocos días adquirí el programa Fernando Martín Basket. Pese a que las instrucciones se habla de una opción 5 para redefinir teclas, en mi programa no aparece. ¿Podrían explicarme por qué?



Javier Serón Molina
(Málaga)

La respuesta es muy sencilla, ya que esta misteriosa opción no aparece en la versión Amstrad, sin embargo, las instrucciones son las mismas para las diferentes versiones. Así que no te preocupes más y disfruta de este magnífico programa.

Problemas con el cargador

AMSTRAD

1. He copiado el cargador del juego Mag-Max y cuando lo utilizo a la pregunta de vidas infinitas le respondo que sí, pero a la opción de barrera y a la de que los enemigos no disparen, respondo que no. Sin embargo, cuando empiezo a jugar, veo que las opciones de barrera y de no disparar funcionan aunque yo haya contestado lo contrario. He revisado el listado y no encuentro diferencia con el publicado. Mi pregunta es si vuestro listado es correcto.

2. ¿Habéis publicado algún cargador para Dragon's Lair? En este juego, ¿cómo se pasa la pantalla del disco? Yo siempre me dirijo hacia el fantasma que sopla, pero siempre me caigo.

3. En el juego Olé, toro, ¿cómo se pasa la pantalla siguiente a la de las banderillas?

4. En Tarzan no consigo coger la liana, por más que me pongo sobre ella y pulso el botón del disparo. ¿Cómo puedo coger la diana y los demás objetos?

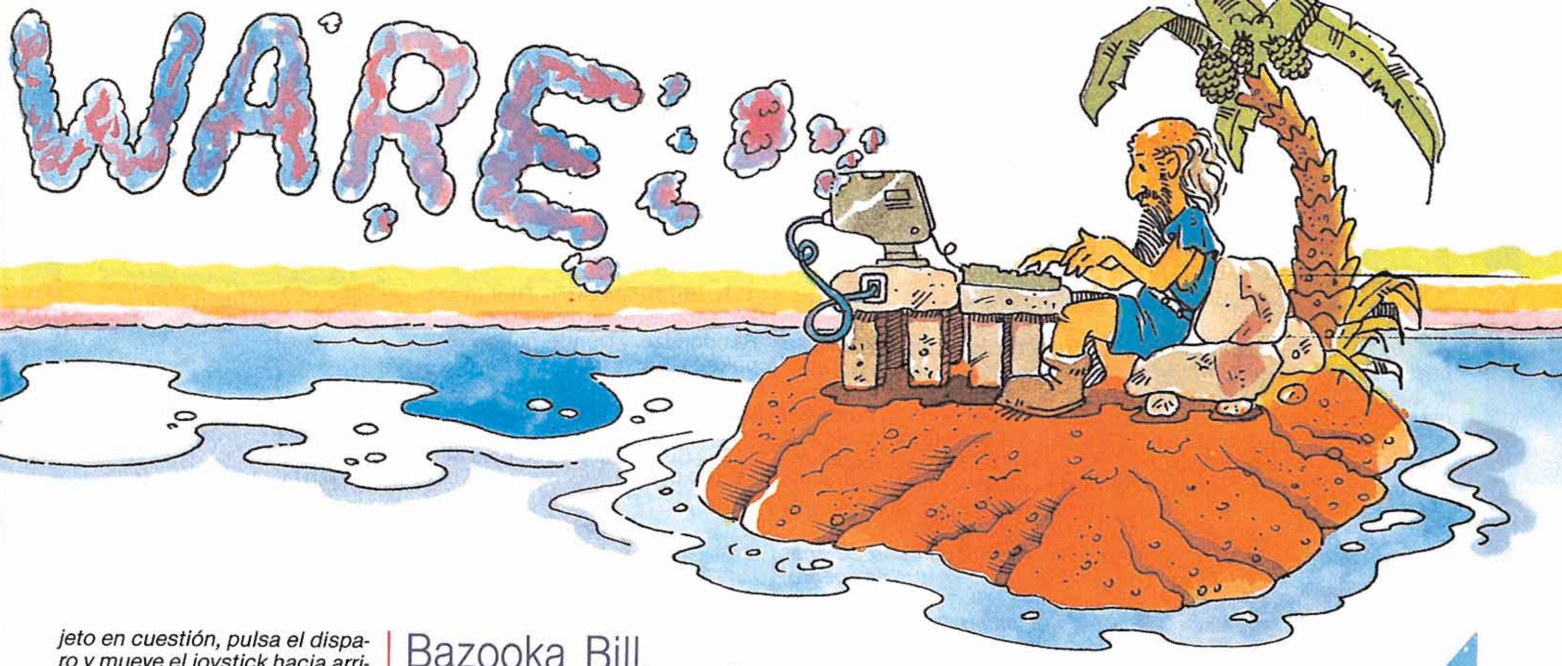
Antonio Moreno Durán
(Gerona)

1. Evidentemente, el fallo se debe al cargador y seguramente será un error muy simple; revísalo con cuidado y, si no encuentras el error, prueba a colocar los pokes sueltos que aparecen junto al listado en el cargador del propio juego inmediatamente antes de la orden Call.

2. El cargador no se ha publicado aún en las páginas de la revista, pero ya le llegará su hora. Respecto a la pantalla del disco, lo que debes hacer es evitar que el soplo del viento te haga caer del disco.

3. Para realizar con éxito la suerte de matar, antes debes dar unos pases con la muleta, tantos como sean necesarios; estos pases no puntúan, pero ten cuidado, si los haces muy mal sufrirás una cogida. Después, mueve el joystick hacia la izquierda y el matador se pondrá en posición de matar, el resto es idéntico a las banderillas, ¡valor y al toro!

4. Para coger cualquier objeto, coloca a Tarzán sobre el ob-



jeto en cuestión, pulsa el disparo y mueve el joystick hacia arriba, el objeto pasará inmediatamente a tu poder.

Pokes y Scarabaeus

COMMODORE

1. En vuestras revistas, a menudo vienen Pokes para mi ordenador, y mi gran duda es la forma de introducirlos, ya que no es como la de Spectrum.

2. El juego Scarabaeus, es muy bueno, pero no sé cómo resolverlo, ya que hay tres laberintos y no sé qué hay que hacer en cada uno de ellos para completarlo. Quisiera que me dijerais cómo se resuelve.

David Sanz (Guadalajara)

1. Si es un cargador, sólo hay que teclearlo, arrancarlo con RUN y seguir las indicaciones de la pantalla.

Si son simples Pokes, necesitarás instalar un reset en el ordenador que lo haga sin perder el contenido de la memoria, introducir el Poke y arrancar el programa con el SYS correspondiente.

2. En el primer laberinto, deberás recoger las nueve partes de una llave; estas partes son los bichos que pululan por el laberinto.

En el segundo, tendrás que diferenciar las medicinas de los venenos, ambas cosas representadas por jeroglíficos.

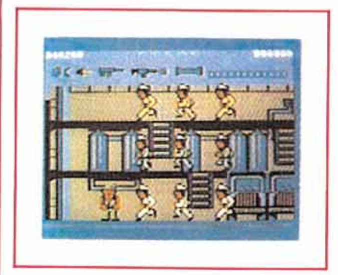
En el tercero hay que reconocer ocho medicinas y cuatro trampas buenas.

Todo esto se consigue entrando en los lugares de información (señalados en el mapa) y examinando los jeroglíficos.

Bazooka Bill, Short Circuit

COMMODORE

1. En el juego Bazooka Bill, cuando estoy en las islas o en la base, no sé por qué ni cuándo aparezco en el aeródromo. ¿Pueden explicarme esto?



2. En el juego Short Circuit, también para Commodore, tengo que hacerles una pregunta sobre el mapa que publicaron en su revista, pues mi versión es muy diferente, y a mi entender no le sirve el mapa.

Hilario

1. Es raro eso, ¿verdad?. Bueno, la clave está en el marcador negro que está junto al de la puntuación. Este marcador indica el número de enemigos que has masacrado. Para que te hagas una idea, en la primera fase, y para pasar a la segunda, deberás acabar con, aproximadamente, 300 enemigos. Luego los ingleses critican la «crueldad» del Olé Toro...

2. Pues, efectivamente, la versión del Short Circuit para Commodore es distinta a la del Amstrad en su mapeado y desarrollo, aunque no así en el argumento del juego.

Dragontorc

SPECTRUM

¿Cómo puede coger el hacha en este juego? He leído la explicación que viene en la revista, pero no consigo hacerme con ella.

Andrés Santamaría (Ávila)

— Para coger el hacha tienes que coger el bastón, con éste tienes que mover la piedra y cuando lo hayas movido, podrás acceder a él con el hechizo SERVANT.

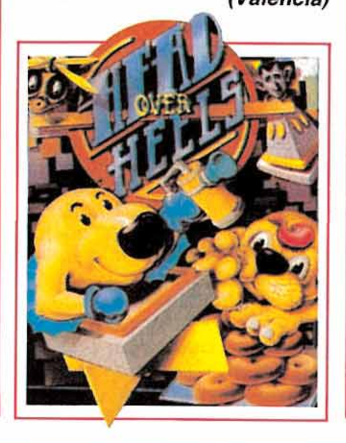
Pokes

SPECTRUM

— Necesitamos POKES para el juego «Head over Heels», para obtener vidas infinitas, o bien un determinado número de vidas, que nos permita finalizar con éxito el juego.

— Para el juego «Phantomas I», necesitamos los POKES para obtener energía infinita.

Antonio López Gómez
Fernando Carcel Ferrer (Valencia)



— Esos dos juegos están protegidos contra el MERGE "" por lo que sería casi imposible introducir los pokes. Para conseguir los efectos que solicitáis necesitáis cargadores, los cuales debido a su extensión no pueden aparecer en este espacio, pero han salido publicados en la sección Patas Arriba de los números 23 y 14.

Three Weeks in Paradise

SPECTRUM

1. En el «Three Weeks in the Paradise», ¿qué tenemos que hacer?

2. En el «Game Over», ¿cómo se pasa la pantalla del montículo después de coger la cabeza?

Eugenio Cabrero
Víctor Condeminas (Barcelona)

1. El objetivo de este juego es salvar a tu hijo Herbert y a tu mujer Wilma, para ello deberás utilizar correctamente todos los objetos que hay (desgraciadamente no son pocos), por lo que sabiendo correctamente todas las acciones a realizar puedes tardar más de media hora en acabar con éxito la misión, por lo tanto no podemos dar la explicación completa del juego pero podemos decirte que ésta apareció junto con un cargador en la revista n.º 10 de MICROMANÍA.

2. Respecto a tu segunda pregunta, para pasar esa pantalla que tú nos dices deberás eludir el montículo subiendo por unas escaleras que hay dos pantallas atrás y luego avanzar hacia esa pantalla por encima.



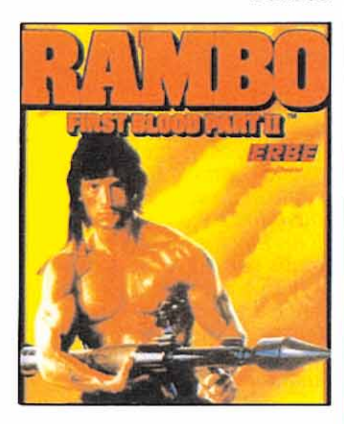
Rambo, Kung Fu Master

COMMODORE

1. ¿Cómo se rescatan los prisioneros en el Rambo? Hago lo que dicen en el Extra n.° 1 y no sale.

2. En el Kung Fu Master, ¿cómo se mata el guardián del cuarto piso?

José García
Burlada



1. Para rescatar a los prisioneros, tanto al que está atado en la cruz como a los de la jaula, hay que usar el cuchillo. Para rescatar al de la cruz, tienes que seleccionar dicho arma y pasar por encima del prisionero. Con los enjaulados, tendrás que tocar la parte delantera de la cárcel, y verás salir a los P.O.W.S. (Prisioners On War) de la jaula.

2. Deberás colocarte entre los dos jorobados y darle puñetazos al de la derecha.

Dandy

SPECTRUM

En el número 20 de su revista en la sección Patas Arriba referida al juego Dandy, en el mapa publicado me gustaría que me aclarasen cómo encontrar la salida de la segunda fase del primer nivel «Ciudad», ya que en su mapa no existe ninguna puerta para acceder a ella.

Jonás Gonzalez
(Asturias)

Para pasar de la segunda fase del primer nivel deberás encontrar un recuadro amarillo por el cual te meterás y pasarás sin más a la próxima fase.

Camelot Warriors

SPECTRUM

Cuando llego a la tercera dimensión, en la pantalla del dragón siempre me matan. He probado a matar al buho pero está demasiado alto y no alcanzo a darle. ¿Podríais explicarme los pasos que he de seguir para pasar esta pantalla?

Francisco José Solana
(Cartagena)

Para pasar la tercera fase del Camelot Warriors tienes, igual que en las fases anteriores, que coger un objeto especial, el de esta fase es una lata de Coca Cola. Cuando la cojas, tienes que dirigirte a la pantalla del dragón en la cual no tienes que perder ni un segundo de tiempo para entregarle ese objeto, es decir, nada más entrar en esa pantalla dirígete rápidamente hacia el dragón y entonces pasarás a la cuarta y última fase del juego.

Livingstone supongo

SPECTRUM

1. En el «Livingstone supongo». ¿Qué hay que hacer para pasar el cocodrilo que encuentras al salir de las minas? ¿Cómo se pasan las calderas que hay en el poblado.

2. En el juego «Three Wéeks in Paradise», ¿cómo se puede rescatar a Herbert?, se que hay que sacarle al cangrejo una pinza con la concha y los Elis-Elos y quitarle al León la espina con la aguja pinza del cangrejo, pero no se más.

Miguel Ángel Lapeña Pastrana
(Madrid)

1. El cocodrilo se pasa enganchándote a una liana y pasando por encima de él. Las calderas se pasan teniendo buena puntería con el boomerang para acertarle a una palanca la cual nos abrirá paso.

2. Los pasos exactos para rescatar a Herbert no te los podemos dar en este espacio ya que es muy reducido, para ello búscalo en MICROMANIA número 10, sólo te podemos decir que tienes que coger una concha, llenarla dentro del pozo y echarlo en el perolo donde Herbert está metido.

Army Moves

AMSTRAD

1. En el Ghosts'n Globins, no encuentro ni el Call ni el Randomize. ¿Dónde pongo el poke?

2. ¿Me podríais dar un poke para el Game Over y su código?

3. ¿Cuál es el código para el Army Moves?

José M.ª Badia
(Valencia)

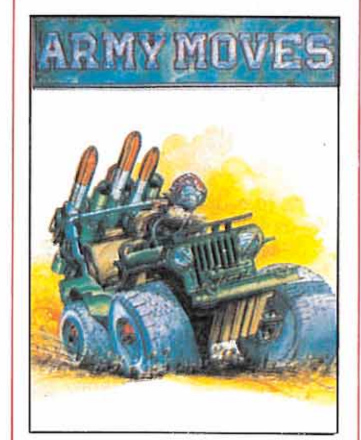
1. Es lógico que no encuentres el randomize pues en el Amstrad, esta instrucción se utiliza con otro fin. Sin embargo, es necesario que el cargador llame al código máquina con un Call porque si lo ejecuta directamente con Run, no se puede colocar ningún poke a no ser que dispongas de un desensamblador o de un interface (tipo Multiface One) que permita pokear directamente.

2. El código del Game Over es 10218.

Para obtener vidas infinitas en la primera parte:

POKE 1562,201
POKE 1552,255
POKE 1552,201
POKE 1542,255

3. El código del Army Moves es: 15372.



Jack the Nipper

SPECTRUM

1. Cuando cojo la cervatana en una revista decía que saliera de Toy Shop pero no sé salir porque me acerco a la puerta y no pasa nada, no sé si tengo que presionar alguna tecla, si es así me gustaría saberla.

2. ¿Cómo se tiran los ositos?

Pilar Medina Benítez
(Granada)

1. Para salir de Toy Shop deberás coger una llave que hay en una habitación, esta habitación se encuentra a la derecha de la pantalla del jardín.

2. Los ositos que pueden tirar sólo en una habitación, en la que está arriba del Toy Shop.

Hacker

AMSTRAD

1. ¿Cuál es la clave del juego Hacker?

2. En el juego Glider Rider, ¿cómo puedes transformarte en ala-delta?

Santiago García Poliz
(Valladolid)

1. La clave que debes introducir es «Hacker».

2. Para transformarte en ala-delta, lo único que tienes que hacer es colocarte en una pendiente con la moto inclinada hacia abajo, mantener el fuego pulsado y mover el joystick como si quisiéramos subir por la cuesta.

Pokes y Cargadores

MSX

1. Me gustaría que me comunicarais los pokes de los juegos:

a) Las tres luces de Glaurung.

b) Batman.

Desearía que me hicierais este favor, pues son juegos muy difíciles y me gustaría ver el final de la aventura.

2. Para que los pokes me valgan quiero que me expliquéis cómo se introducen en el MSX.

Iván Izquierdo
Pamplona

Los cargadores de Las tres luces de Glaurung y Batman ya aparecieron en la revista y son los siguientes:

Cargador para Las tres luces de Glaurung: MICROMANIA 20.

Cargador para Batman: MICROMANIA 19

Y para que funcionen no tienes más que ejecutarlos y seguir sus instrucciones.

Gracias por tu aliento. Ten por seguro que cada día nos esforzamos más para satisfacer a los usuarios del MSX.

SUSCRÍBETE A



Y AHÓRRATE UN 25%

ADEMÁS

- Recibes la revista cómodamente en tu domicilio.
- Obtienes un ahorro de 92 pesetas por número.
- Si te suscribes con tarjeta de crédito recibes un número más gratis (oferta válida sólo para España).

También puedes suscribirte por teléfono 91 734 65 00 .

CLUB DEL SUSCRIPTOR

En todos los artículos de HOBBY PRESS te haremos un 15 por 100 de descuento. Al hacer un pedido indícanos tu número de suscriptor, (lo encontrarás en la etiqueta de envío).